PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NÚMERO 55 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

CLOCK TOWER 3
DEAD TO RIGHTS
STARSKY & HUTCH
SPHINX & THE SHADOW OF SET
SX SUPERSTARS
MIDNIGHT CLUB II
DYNASTY WARRIORS 4
NBA STREET VOL. 2
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
SOCOM: US NAVY SEALS
Y MUCHOS JUEGOS MÁS



SORTEAMOS
2 equipos de audio Creative Inspire 5.1 para tu PS2



▶ HULK
Piensa en verde



SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO



▶ E3 2003
PS2 sigue en forma

▶ VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
Dos más para repartir...

▶ PLANET ON-LINE
Te conectamos a la red de redes

SORTEAMOS
15 juegos The Hulk
15 packs SOCOM
5 packs Shin Chan

Foto a foto el video del E3

MGS 3: SNAKE EATER



EN ZONA DVD: Mortadelo y Filemón ■ Terminator 2 ■ Daredevil ■ Gangs of New York ■ Desafío Total...



PLANETSTATION 55
JULIO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
Web www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTORES
Jordi Calafell, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Oscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Albert Montserrat, Leticia Bazo

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**

despegue

El E3, la feria más importante del mundo de los videojuegos, abre sus puertas para gozo de vosotros, ávidos lectores, dispuestos a devorar páginas y páginas de noticias, imágenes y sorpresas diversas. Pero en el show no sólo hay juegos: las compañías siguen aderezando los *stands* con bellas azafatas vestidas (o no) para la ocasión. No obstante y féminas aparte, una vez más el protagonista de la feria fue nuestro querido Solid Snake, que protagonizará un *MGS 3* en el que la supervivencia será tan importante como la misión a realizar. También en este número de la revista seréis testigos del nacimiento de Planet On-Line, sección que os mantendrá informados mensualmente de las novedades 'en línea' para nuestra querida PS2. Conexión en 5, 4, 3, 2, 1...

planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.



¿SABES TATUAR?
¿ERES TATUADOR PROFESIONAL?
¡TE NECESITAMOS!
CONTACTA CON NOSOTROS
FUNKY FISH
www.funky-fish.com
GLITER TATTOOS
TEMPORARY TATTOOS
Funky Fish , S.L.
Teléfonos:
Barcelona: 93 309 10 35
Málaga: 952 58 06 33
Islas Canarias 922 39 12 12
www.funky-fish.com

Antes de PS3, Sony moderniza su consola estrella

Sony reinventa su consola

PSX se presentó en Tokyo y sus creadores aseguran que aspira a convertirse en el sistema de entretenimiento del futuro. Posibilidades no le faltan.

Las mentes de los ingenieros de Sony no reposan nunca. Prueba de ello es que, mientras todo el mundo está ansioso por conocer algún detalle sobre la futura PlayStation 3, hace pocas semanas se presentaba PSX, un sistema de entretenimiento basado en la tecnología de la PS2 que, aparte de permitirnos disfrutar de todos nuestros juegos para consolas de Sony y reproducir películas en DVD (como hasta ahora, vamos), contará con un sintonizador de televisión y un disco duro de 120 Gb que nos permitirá grabar nuestros programas de televisión favoritos.

Contará con un sintonizador de televisión y un disco duro de 120 Gb que nos permitirá grabar

Por si fuera poco, una grabadora de DVD-RW completará el sistema, permitiéndonos volcar los programas y películas de televisión en DVD's sin necesidad de que ocupen espacio en el disco duro y, rizando ya el rizo, podrá conectarse en red y será compatible con periféricos USB y con las *memory stick* de Sony.

La llegada de PSX al mercado japonés está prevista antes de finales del año fiscal nipón, y se calcula que pocos meses más tarde llegue a Europa a un precio que todavía está por confirmar. A ver si es verdad que en esta ocasión los nipones no nos sacan un año de ventaja.



MATRIX ESTÁ ENTRE NOSOTROS

El pasado 14 de mayo *PlanetStation* asistió a la presentación de *Enter the Matrix* en el Corte Inglés de la Castellana, en Madrid, para vivir la expectación que suscitaba el juego de Shiny. Además de poder probar todas sus versiones para consola la gente que asistió al acto pudo disfrutar de una demostración de *kung-fu* que emulaba las luchas cuerpo a cuerpo que Yuen-Woo Ping coreografió en exclusiva para el título de Atari. El juego salió a la venta a la par con el estreno americano de la segunda entrega cinematográfica, *Matrix Reloaded* (en nuestro país se estrenó una semana después), con la intención de aprovechar el tirón de este auténtico fenómeno cinematográfico... algo evidente, teniendo en cuenta que Atari ha distribuido nada más y nada menos que 4 millones de unidades por todo el mundo.





Nuevo código para los videojuegos

El 3 de junio se convocó una rueda de prensa en el Ministerio de Sanidad y Consumo donde representantes de aDeSe y la ministra Ana Pastor explicaron a la prensa las nuevas normativas para la producción y distribución de la industria del videojuego.

El código de autorregulación P.E.G.I. (Pan European Game Information) establece una clasificación por edades para los videojuegos válida para 16 países de Europa: todos los pertenecientes a la Unión Europea (excepto Alemania), Supondrá más edades intermedias para la clasificación de cada producto, quedando establecidas de este modo: 3+ años, 7+ años, 12+ años, 16+ años y 18+ años. También aparecerán en las carátulas de los videojuegos unos iconos que orientarán sobre su contenido concreto, y que representarán lo siguiente: violencia, palabrotas, miedo, sexo o desnudos, drogas y discriminación. El objetivo es que los consumidores, cuenten con la información suficiente al comprar un juego, limitando de esta manera la posibilidad de exposición a los niños a contenidos moralmente inadecuados.

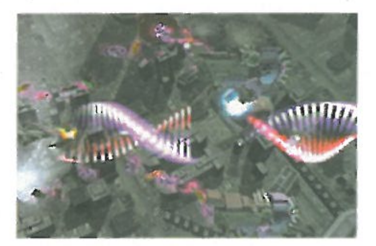


Los viejos mitos nunca mueren

Primeros datos e imágenes de *R-Type Final* y *Gradius V*

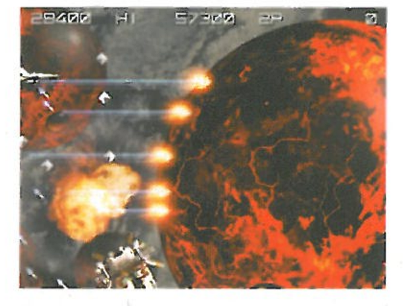
Los amantes de los matamarcianos están de enhorabuena, ya que dos sagas de este entrañable subgénero se acercan con paso firme hacia nuestra PS2. Por un lado tenemos una nueva entrega de *R-Type* que preparan sus creadores de siempre, Irem, después de que pudiéramos disfrutar del notable *R-Type Delta* para PlayStation. Su título es *R-Type Final*, y tal como podéis apreciar en las imágenes el lavado de cara que conlleva el salto de plataforma se hace evidente en todo su esplendor. Con muchos nuevos tipos de nave a elegir y su clásica jugabilidad en perfecto estado, parece que ofrecerá muchísimas horas de diversión.

Lo mismo sucede con la quinta entrega de *Gradius*, otro clásico de la compañía Konami. No es la primera vez que aparece un título de esta saga en PS2, ya que la tercera y cuarta parte salieron a modo de *pack* en esta consola, pero éste es el primero programado *ex profeso* para la consola. Las primeras capturas de esta nueva secuela auguran una dosis de espectacularidad que no tiene nada que envidiar al título de Irem. Estamos deseando jugar con ellos.











El fútbol también se juega on-line

Las últimas noticias sobre esta opción de juego demuestran el creciente interés que están despertando las posibilidades *on-line* de PlayStation 2. Sin ir más lejos, en *Esto es Fútbol 2004* (y gracias a la tecnología de la empresa sueca Terraplay) podrán jugar simultáneamente a través de la red hasta 22 personas.

En cambio el siguiente episodio de otra gran saga del género, *Winning Eleven 7*, no incluirá en principio la posibilidad de jugar en red, pero sí se podrán bajar actualizaciones al disco duro de la PS2.



Unlimited SaGa llegará a nuestro país

Atari tiene previsto lanzar a nuestro mercado *Unlimited SaGa*, uno de los juegos insignia de la recién creada (o fusionada) Square Enix. Realizado con la tecnología *sketch motion*, que muestra a los personajes con un aspecto a medio camino entre los gráficos 2D y los 3D (sin usar *cel shading*) y con un sistema de combate tan espectacular como original basado en una especie de ruleta que nos exigirá un buen nivel de habilidad. Este RPG nos ofrecerá horas y horas de diversión rolera, aunque sin seguir estrictamente las pautas marcadas por la franquicia más famosa de Square Enix (*Dragon Quest* aparte): *Final Fantasy*.



ráfagas

Elpida le dará memoria a PS3

Poco a poco la hermana mayor de PS2 comienza a ser una realidad. Según anunció el presidente de Elpida (empresa en la que participan Nec y Hitachi, y en la que en breve invertirá Intel), ellos serán los encargados de proveer de memoria DRAM a la futura PlayStation 3 de Sony.

Rolling resucita de sus cenizas

SCI se ha hecho con *Rolling*, título de la extinta Rage, con vistas a distribuirlo en el mercado europeo a partir de octubre. Como recordaréis de la previa que hicimos en su día, este juego de patines en línea nos permitirá controlar a 21 patinadores reales entre los que destacan campeones como Jon Julio, Fabiola da Silva y César Mora.



Metallica en consola

El famoso grupo de *heavy metal* Metallica va a tener su propio juego, según el acuerdo que ha alcanzado con la compañía Vivendi Universal Games. Será un juego de *combat cars* a lo *Twisted Metal* pero en el que, como os podéis imaginar, participarán los componentes del grupo americano. Eso sí, el desarrollo será largo, ya que está previsto que aparezca en el año 2005.

Sony vuelve a pasar del ECTS

Después del éxito del PlayStation Experiencie que se celebró el pasado año coincidiendo con el ECTS de Londres, Sony volverá a realizar el evento coincidiendo con la feria europea. La "experiencia" doblará en tamaño y número de días a su edición anterior, por lo que se espera que se superen ampliamente las 20.000 personas del año pasado.

planeta japón

Sega reinventa sus clásicos

La compañía del puercoespín azul tiene previsto lanzar el próximo 28 de agosto una serie de juegos denominada Sega Ages 2500, los cuales estarán inspirados en clásicos de la casa como *Phantasy Star*, *Monaco GP* y *Fantasy Zone*. Los fans no sólo encontrarán las respectivas readaptaciones tridimensionales de dichos juegos sino que, en un detalle de melancolía videojueguil, también podrán disfrutar de las versiones originales y bidimensionales que todos conocemos y amamos. Cada título se pondrá a la venta por separado al módico precio de 2.500 yenes, unos 18 euros aproximadamente.

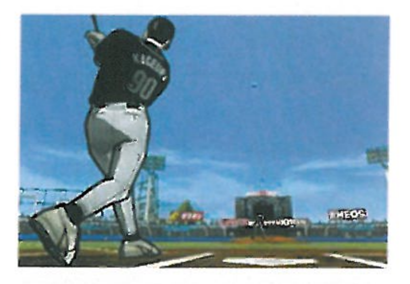
También se podrá disfrutar de las versiones originales que todos amamos y conocemos

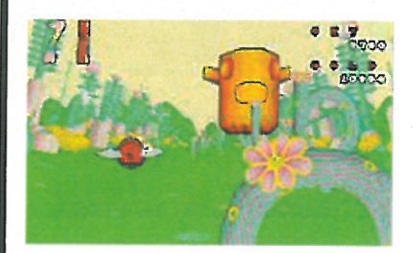
Por otro lado, una semana antes del estreno de las ediciones Sega Ages 2500, la compañía japonesa sigue cultivando su formidable trayectoria en la elaboración de juegos deportivos con el lanzamiento de *Gekitou Baseball*, la adaptación de un *manga* que ya ha despertado la expectación del mundo *otaku*. Este curioso simulador unirá a personajes modelados en *cel shading* a partir de los diseños del *mangaka* Shinji Mizushima (autor del cómic original) con los más de 300 jugadores reales de la Liga Profesional Japonesa de Béisbol (programados además con aspecto realista) que les permite usar la licencia oficial.



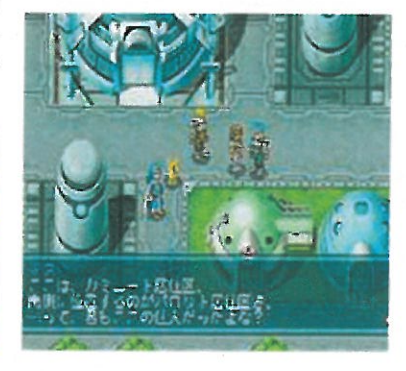


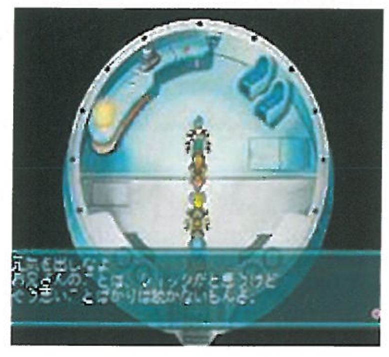












El mundo es un huevo

Como en esto de los videojuegos parece que nadie quiere desaprovechar sus clásicos, la recientemente fusionada Square Enix no quiere dejar que se eche a perder su suculento catálogo provinente de las dos compañías. Por eso el 26 de junio sacará a la calle un *remake* de *Hanjyuku Hero vs 3D*, clásico juego de rol y estrategia que la antigua Square lanzó en 1988 para NES.

Este título cuenta con un divertido aliento paródico ambientado tanto en el mundo medieval europeo como en el japonés, en el que el héroe Hanjyuku deberá defender a un curioso reino que forma parte de un mundo con silueta de huevo de las hordas invasoras tridimensionales.

Este simpático y original juego cuenta con muchísimos seguidores desde su primer lanzamiento, y Square Enix ha querido mimarlos incluyendo en el lanzamiento un CD especial con las pistas de audio de su primera versión, además de un fabuloso póster. Pero como esta nueva versión cuenta con una banda sonora realizada *ex profeso* por el maestro Nobuo Uematsu, ésta será lanzada en todas las tiendas especializadas japonesas por Digicube, la empresa que se encarga habitualmente de la distribución de los objetos de *merchandising* de Square Enix.





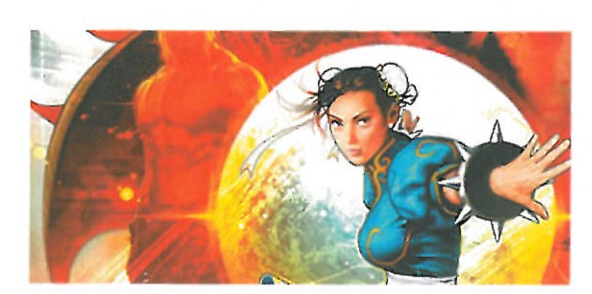
Alma de Samurai

Siguiendo con la actual moda de adaptar viejas glorias del videojuego a las plataformas del momento, la carismática empresa de la 'abejita' Hudson, junto a Red Entertainment y bajo la supervisión del productor Ohji Hiroi (diseñador de *Sakura Wars*), anunciaron que están realizando los *remakes* de la segunda y la tercera parte de la famosísima saga rolera (al menos en Japón) llamada *Tengaimakyou*.

La primera versión que verá la luz será *Tengaimakyou II: Manjimaru*, que tendrá en exclusiva para PS2 la inclusión del juego original aparecido en su día para otra tristemente desaparecida consola de Nec, la PC-Engine. Los usuarios de GameCube no tendrán tanta suerte, aunque al menos podrán disfrutar del *remake* que todos los fanáticos de la saga degustarán a partir del 2 de octubre. Su sucesor, *Tengaimakyou III: Namida*, aparecerá más tarde: en concreto, se espera que no llegue a los escaparates nipones hasta el año próximo. Este título tuvo que ser cancelado en 1995 por la propia Hudson debido a la súbita muerte de la consola en la que iba a aparecer, la PC-FX de Nec. La presentación oficial de este *remake* para PS2 y GameCube se realizará el 7 de julio en la sala de actos Oedo del famoso edificio Telecom Center, situado en la bahía de Tokyo.







Street Fighter: Historia de un mito

Cuando este número salga a la calle, entre los días 13 y 15 de junio, Capcom celebrará el décimo quinto aniversario de *Street Fighter*, la saga por excelencia en el género de los *beat'em-ups* uno contra uno. Para ello ha organizado un acto conmemorativo en la octava planta del edificio Asobitcity de la prestigiosa cadena de tienda Llaox, en Akibahara (el famoso barrio de las tiendas de electrónica de Tokyo). El certamen en cuestión homenajeará al juego mediante una exposición con ilustraciones explicando los orígenes del juego y sus personajes, sin olvidarse una sección sobre la locura consumista que la saga ha provocado, donde se verá todo tipo de *merchandising*, desde pósters a muñecos pasando por correas para móviles. Aunque para detalle *freak*, las jornadas de *cosplay* que incluirá la celebración, que consistirán en esa costumbre tan japonesa de disfrazarse de sus personajes preferidos.



A golpe de anime

En el reportaje del Tokyo Game Show del pasado año que pudisteis disfrutar en estas mismas páginas un tiempecito atrás, o mencionamos la existencia de un *beat'em-up* para PS One basado en el popular *manga Inu Yasha*, de Rumiko Takahashi (creadora de *Ranma 1/2*), que en nuestro país está publicando la Editorial Glénat. La compañía productora de aquel juego, Bandai, acaba de anunciar que la correspondiente secuela hará que la saga dé un salto hacia las plataformas de 128 bits, yendo a parar a PlayStation 2. Durante este año se confirmará la fecha de salida, aunque todo apunta a que aparecerán en Navidades.

Ventas en Japón Mayo 2003
(según NTT Publishing)

1 **Virtual-On Marz**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sega**

2 **Winning Post 5 Maximun 2003**
Plataforma **PS2**
Compañía **Koei**

3 **Sim People**
Plataforma **PS2**
Compañía **Electronic Arts**

4 **Baseball Check! Pro Yakkyu 2003**
Plataforma **PS2**
Compañía **Namco**

5 **Taikou no Tatsujin**
Plataforma **PS2**
Compañía **Namco**

6 **Taikou no Tatsujin Doki**
Plataforma **PS2**
Compañía **Namco**

7 **Pachinko Station V7**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sunsoft**

8 **Max Payne**
Plataforma **PS2**
Compañía **Electronic Arts**

9 **Tenchu 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **From Software**

10 **From TV Animation One Piece Ocean's Dream**
Plataforma **PS One**
Compañía **Bandai**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1 **Dragon Quest VIII**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

2 **Onimusha 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Capcom**

3 **Sakura Taisen 5: Farewell My Love**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sega**

4 **Jikkyou Powerful Pro Baseball 10**
Plataforma **PS2**
Compañía **Konami**

5 **Biohazard Outbreak**
Plataforma **PS2**
Compañía **Capcom**

Los más vendidos según centromail

PS ONE
1. Metal Gear Solid
2. The Dukes of Hazzard
3. Yu-Gi-Oh!
4. FIFA Football 2003
5. GTA: Edición Coleccionista
6. Pro Evolution Soccer
7. Lilo & Stitch (Platinum)
8. Final Fantasy VIII
9. Pro Evolution Soccer 2
10. Final Fantasy Anthology

PS 2
1. Enter the Matrix
2. Moto GP 3
3. Final Fantasy X (Platinum)
4. Silent Hill 3
5. Splinter Cell
6. GTA: Vice City
7. GTA III (Precio especial)
8. Pro Evolution Soccer 2
9. Devil May Cry 2
10. FIFA Football 2003

X-BOX
1. Enter the Matrix
2. Moto GP 2
3. NBA Inside Drive 2003
4. Return to Castle Wolfenstein
5. Project Gotham Racing
6. BurnOut 2
7. The House of the Dead
8. Dead or Alive Xtreme B. V.
9. Project Zero
10. Splinter Cell

GAMECUBE
1. Legend of Zelda: The Windwaker
2. Enter the Matrix
3. Metroid Prime
4. BurnOut 2
5. Resident Evil Zero
6. Super Smash Bros Melee
7. Super Mario Sunshine
8. Mario Party 4
9. Sonic Adventure 2
10. Luigi's Mansion

Los 10 mejores PS One según lectores

1 Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**



3 Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**



4 Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**



5 Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**



6 Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**



7 R.E. 3: Nemesis
Distribuidor **EA** Género **Survival Horror**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 18**



8 L.O.K: Soul Reaver
Distribuidor **Proein** Género **aventura**
Precio **23,98euros** Análisis **Planet 13**



9 Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**

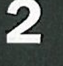


10 Dino Crisis 2
Distribuidor **Virgin** Género **Aventura**
Precio **23,98 euros** Análisis **Planet 16**

Los 10 mejores PS2 según lectores



1 Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 40**



2 Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**




3 Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**



4 GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**



5 Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**



6 Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**



7 Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 46**



8 The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**



9 Silent Hill 2
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 38**



10 Splinter Cell
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 52**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1 **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

6 **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**



7 **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 42**

8 **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 46**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 **NBA Street Vol. 2**
Distribuidor **EA** Género **Deportivo**

2 **R. T. Castle Wolfenstein**
Distribuidor **Proein** Género **Shoot'em-up**

3 **Dynasty Warriors 4**
Distribuidor **Virgin PLAY** Género **Beat'em-up**

4 **Midnight Club II**
Distribuidor **Virgin PLAY** Género **Conducción**

5 **Hulk**
Distribuidor **Vivendi** Género **Beat'em-up**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2 **Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

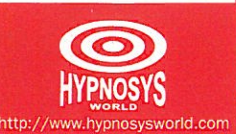
3 **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17




ELECTRONIC ENTERTAINMENT
EXPO
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
For the latest breaking news, pick up the essential E3 Show Daily
Interactive Digital Software Association
booth babe

ESPECIAL E3 2003

La feria californiana sigue consolidándose como el punto de encuentro más importante del mundillo de los videojuegos, y un año más *PlanetStation* ha acudido a la cita para empaparse de buenos títulos, ambiente *freak* y azafatas de buen ver.

Si el año pasado hablábamos de su correspondiente E3 como una edición de consolidación de PS2 como líder del mercado de los videojuegos, podemos decir que la feria de este año es la de maduración de la generación de las plataformas de 128 bits. Y en esa maduración PlayStation 2 sigue distinguiéndose como la reina indiscutible gracias a juegazos (eso sí, todos secuelas o *remakes*) como *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Gran Turismo 4*, *Castlevania: Lamment of Innocence*, *Onimusha 3*, *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* o *Prince of Persia: The Sands of Time*. Aun así, la auténtica sorpresa de este E3 2003 fue la presentación por parte de Sony de su primera consola portátil, denominada temporalmente PlayStation Portatile, cuya potencia y altas prestaciones ya están haciendo temblar a los mandamases de Nintendo.



La conferencia de Sony en este E3 ha sido una de las más sorprendentes de los últimos años. Además de asegurar a los jugones que tenemos *GTA* y *Metal Gear* para rato, los pesos pesados para temas de PlayStation se encargaron de lanzar el bombazo de la temporada: una consola portátil.

¡La PlayStation se vuelve portátil!

Estábamos a martes, 13 de mayo, y ya había transcurrido al mayor parte de la conferencia en la que Sony anunciaba sus proyectos para el próximo año fiscal. Cuando todos nos dábamos por satisfechos con los nuevos packs para el juego *on-line* y los títulos exclusivos de los que disfrutaremos próximamente, Ken Kutaragi, padre supremo de la PlayStation y presidente de Sony Computer Entertainment, se sacó de la manga el as que se había guardado desde el principio: el anuncio de una PlayStation portátil.

El invento se llama, en principio, PSP, siglas de PlayStation Portable (o, para los menos duchos en esto del *inglish pitinglish*, PlayStation Portátil), aunque puede ser sólo una referencia de trabajo y presentarse en el mercado con otro nombre. El aparatito en cuestión está en una fase de desarrollo muy temprana y aún no existe un diseño definitivo que pueda mostrarse en público. Y es que, de hecho, probablemente no llegará a las tiendas hasta finales del próximo año.

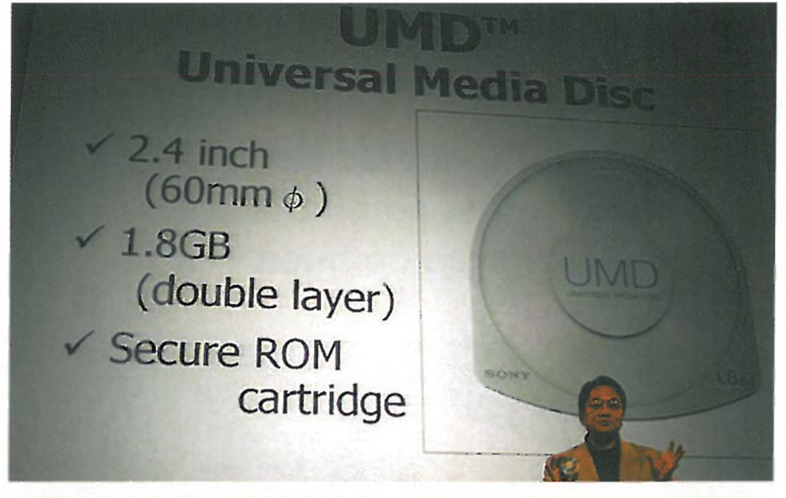
Está en una fase muy temprana de desarrollo y aún no se ha mostrado un diseño definitivo

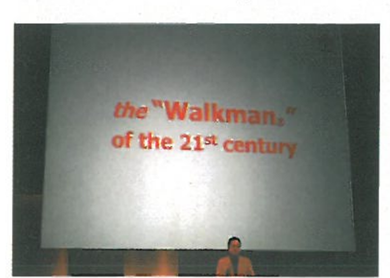
Lo que sí explicó Kutaragi fueron las características técnicas de la máquina, que se basará en el formato UMD (Universal Media Disc), un disco óptico contenido en un cartucho que ocupa la mitad del diámetro de un CD tradicional... pero que puede albergar ¡¡casi 2 gigas de información!!

La PSP contará además con una entrada para *memory stick* (una versión reducida de las memory card), un puerto USB que permitirá conectarla a un ordenador e incluso a una PS2 y, sobre todo, una tecnología que (según sus creadores) permitirá que sus juegos tengan una calidad algo superior a los de PS One. Y es que, como el mismo Ken Kutaragi aseguró, la PSP no será tan sólo una consola, sino que sus numerosas funciones la convertirán en "el *walkman* del siglo XXI".











Ken Kutaragi muestra orgulloso el soporte de su nueva consola portátil. Si el CD es un *donut*, el UMD es un *donette*...

La PSP y la GBA, frente a frente

PSP

Pantalla: Panorámica (16:9) TFT retroiluminada con una resolución de 480 x 272 píxeles
Alimentación autónoma: Batería de litio recargable
Formato: UMD (Universal Media Disc)
Capacidad del formato: Hasta 1,8 Gigabytes
Sonido: Altavoces estéreo y salida de auriculares

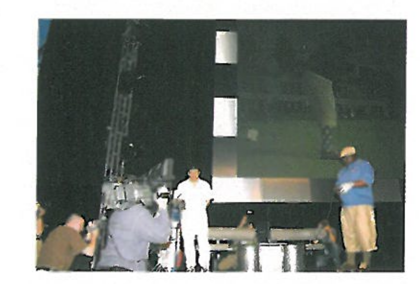
GBA

Pantalla: Widescreen TFT con una resolución de 240 x 160 píxeles
Alimentación autónoma: Dos pilas de 1,5 voltios (el modelo SP usa batería recargable)
Formato: Cartucho ROM
Capacidad del formato: Hasta 32 Megabytes
Sonido: Altavoz mono/estéreo y salida de auriculares

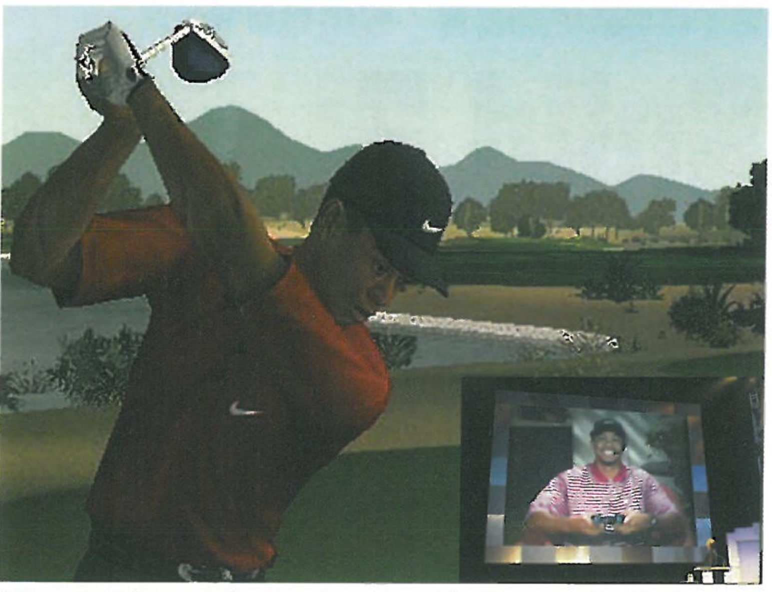
PS2, más en línea que nunca

Con las pruebas del juego *on-line* a punto de finalizar en España, las capacidades en red de PS2 están a la vuelta de la esquina, así que los juegos que las aprovecharán centraron gran parte del interés en la conferencia que Sony realizó en el E3.

En ese sentido, la noticia más sorprendente (y agradable) fue la exclusividad para PS2 de las posibilidades *on-line* de los juegos de EA Sports. Vamos, que sagas como *FIFA*, *NBA Live* o *NHL* sólo podrán usarse en red con la bestia negra de Sony. Además, seguro que los fans de Square Enix se llevaron una alegría al saber que Sony América lanzará *Final Fantasy XI* en el mercado estadounidense, lo que multiplica las posibilidades de que el juego llegue a nuestro país. Y, por si fuera poco, también se presentó una lista de juegos *on-line* que aparecerán próximamente en Japón, y que contenía bombazos como *Winning Eleven 7*, *Pop n'Fighting On-Line*, *Nobunaga's Ambition On-Line*, *Bomberman On-Line*, *Breaker* o *Automodellista U.S. Tuned*.



Sony está dispuesta a presentar batalla (virtual) en el juego *on-line*... De momento demostraron sus capacidades para el golf.



En Sony no escatiman en gastos: presentaron el nuevo *Tiger Woods*... con Tiger Woods.

Para exclusivas, las nuestras



Como parece ser que ahora está de moda eso de las exclusividades, los creadores de la PlayStation no quisieron ser menos y presentaron algunos de los suculentos lanzamientos que podrán jugarse únicamente en PS2. El más esperado era, sin duda, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, otra genialidad de Kojima del que tenéis más información al pasar la página, pero tampoco se quedó atrás el anuncio de un nuevo *Grand Theft Auto* sólo para la bestia negra de Sony. Aunque tampoco hay que olvidar una saga de la casa tan mítica como *Gran Turismo*, que llega a su cuarto capítulo con más fuerza que nunca.

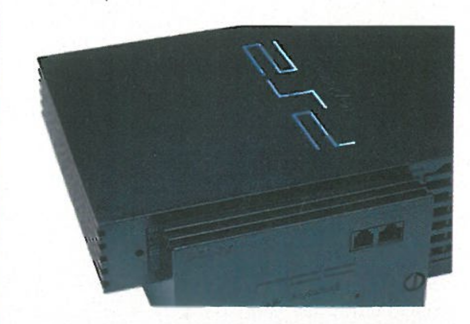


Hay alguien al otro lado

Aunque de momento sólo los compradores de *SOCOM: US Navy Seals* pueden disfrutar de un Headset, Sony anunció en el E3 que pronto lanzará este componente al mercado en solitario, eso sí, después de pasar por un rediseño que lo hará más cómodo y perdurable. Y es que el micrófono de Sony será esencial para disfrutar de los chats de voz que permitirán juegos de *first parties* como *Syphon Filter: The Omega Strain*, *SOCOM II: US Navy Seals*, *NBA Shootout 2004* o *NFL GameDay 2004*, además de otros de *third parties* como toda la gama de juegos deportivos de Electronic Arts.

De cabeza y a la red

En la conferencia de prensa, Sony anunció el lanzamiento en Estados Unidos de un *pack* dedicado exclusivamente al juego *on-line*, formado por una PS2 de nueva generación, un adaptador de red y un mando DVD. El precio será de 199 dólares, más o menos lo que ahora mismo cuesta la consola en nuestro país.





Desayuno con serpientes

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **2004**

No hay E3 en que Hideo Kojima nos deje sin nuestra ración habitual de *MGS*, así que para no romper la tradición, Konami le regaló a nuestros sentidos un vídeo de más de 12 minutos de su *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Sus imágenes dejaron boquiabierto a más de uno al mostrar que dos tercios de las nuevas aventuras de Snake estarán ambientadas en plena jungla (el resto, sí, transcurrirá en edificios), con unos escenarios exteriores llenos de detalle y realismo que han obligado a Konami a crear un motor gráfico nuevo y revolucionario para el juego.

Eso obligará al jugador a llevar la habitual mecánica sigilosa al extremo, sobre todo porque los soldados ahora se moverán en grupos de cuatro, cada uno con su propia y diferenciada IA. Así



Se acabaron las comodidades: Snake tendrá que sobrevivir a la jungla... y a sus mosquitos.

El video del E3 foto a foto

Para los más impacientes os hemos preparado este montaje de fotos sacadas del vídeo que se presentó en el E3. Un adelanto del que promete ser el juego del año 2004.



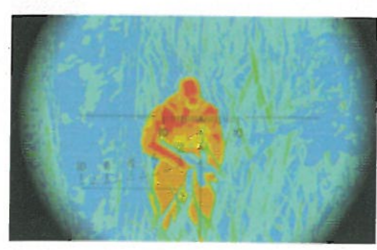
La climatología (lluvia, niebla...) afectará de forma más drástica a la jugabilidad, creando, en ocasiones, un entorno mucho más oscuro, que dificultará las cosas tanto a Snake como al enemigo que va tras él. Pero como siempre nuestro héroe demostrará cualidades innatas para el sigilo, arrastrándose por el barro, escondiéndose tras los troncos de los árboles o entre la maleza, y atacando cuando el enemigo menos se los espere. Por suerte también contaremos con algo de tecnología para facilitar su misión, como unas prácticas gafas de infrarrojos. ¡Qué te veeooo!

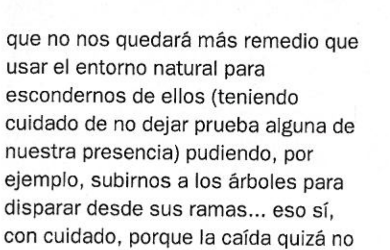
También hay lugar para el humor, como se demuestra en esta secuencia en la que Snake amenazaba con su arma a un motorista, que se encuentra en medio de la selva (¡!). El motorista le dice "Esto no es Grand Theft Auto, y no estamos en Vice City. Vete a comer serpientes". Algo que Snake hace a continuación. También se nos muestra diversos momentos de acción, como Snake siendo perseguido por unos perros que le obligan a lanzarse por una cascada, o avanzando por un río para acabar en una orgía de disparos y llamas.





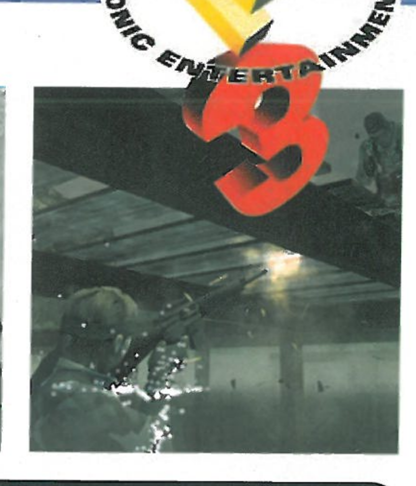












Una jungla, unos soldados perdidos, un enemigo invisible con visión de infrarrojos... parece la tercera parte de *Depredador*.

que no nos quedará más remedio que usar el entorno natural para escondernos de ellos (teniendo cuidado de no dejar prueba alguna de nuestra presencia) pudiendo, por ejemplo, subirnos a los árboles para disparar desde sus ramas... eso sí, con cuidado, porque la caída quizá no nos mate pero sí nos romperá las piernas, dejándonos a su merced.

Otro detalle que Kojima ha revelado es que el juego estará ambientado en los años 60, en plena Guerra Fría, y que esta vez habrá un único protagonista para no repetir el error de *MGS 2*. Eso sí, en esta ocasión Konami quiere centrarse más en la jugabilidad que en la historia, por lo que ésta será menos densa y profunda de lo habitual, aunque no faltarán las sorpresas argumentales (los desarrolladores aseguran que habrá una muy muy importante) y los mensajes reflexivos y pacifistas que suelen adornar la saga.

Y, como no podía faltar en esta época de *boom* del juego *on-line*, *Snake Eater* contará también con opciones en red. No podremos jugar vía Internet (para eso deberemos esperar a *MGS On-Line*), pero sí podremos bajarnos premios como trajes de camuflaje nuevos para el protagonista. Lástima que haya que esperar hasta el 2004.

¿Solid Snake o Big Boss?

Aunque no hay nada confirmado oficialmente, varias pistas que Hideo Kojima ha dejado caer en el E3 le dan fuerza a la teoría de que el protagonista de *MGS 3* no sería Solid Snake, sino el hombre a partir de cuyo material genético fue creado, el mítico Big Boss. La primera es el famoso vídeo, en el que hay un plano del héroe del juego en el que se puede ver que ha perdido un ojo, y la otra es el panfleto que Konami daba en su *stand*, que incluía un amasijo de letras en donde el ojo atento podía leer la palabra "Big Boss". Claro, que ya sabemos lo 'juguetón' que es Kojima con estas cosas...







Solid Snake hace acto de presencia en una vertiginosa caída desde una avión, abre un paracaídas y aterriza en medio de la selva. Poco a poco vamos viendo un detalle gráfico inédito hasta la fecha. El detalle de las hojas de los árboles creando sombras en nuestra cara y ropaje es espectacular. El desarrollo del juego dará una gran relevancia a la supervivencia. Para sobrevivir deberemos alimentarnos de los animales que encontremos. Podremos utilizar el entorno, para ocultarnos, subiéndonos a los árboles e incluso colgarnos de ellos con una mano, mientras que con la otra nos deshacemos del enemigo .

Aquí vemos a Snake sumergirse en las aguas de un lago para llegar a una base enemiga sin ser visto. Incluso podrá disparar desde el agua, o esconderse debajo de un embarcadero y disparar a través de él. Esta parte del vídeo le recordará a más de uno las sagas de películas bélicas que tanto éxito tuvieron en los 80, como *Rambo* o *Desaparecido en Combate*, en las que al final de una secuencia de acción todo volaba por los aires. Y como no, Snake deja su huella en la última imagen.



Snake amenaza a un soldado para sonsacarle la fecha de lanzamiento de *MGS 3*. La respuesta: en el año 2004. Para finalizar, nos muestran la interactividad con la selva. Snake dispara a una colmena de abejas haciéndola caer encima de unos 'inocentes' soldados que pasaban por ahí. El resultado: la huida de nuestros enemigos llevándose un amargo recuerdo de las compañeras de nuestra querida abeja Maya. Snake en una acto de valentía (o estupidez, según se mire) decide acabar con todas ellas a golpe de machetazo.

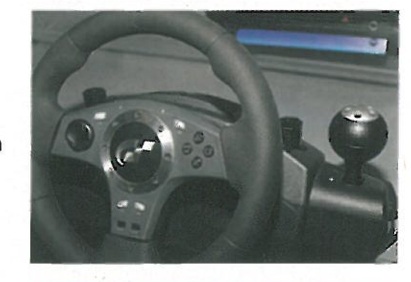
Quiero más de lo que tu me das

Gran Turismo 4

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Polyphony Digital**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales 2004**

Las mejoras en la saga *Gran Turismo* acostumbran a ser una cuestión de números, y *GT 4* no será una excepción. Habrá muchos *más* coches que conducir (más de 500... de hecho, algunos rumores apuntan a que se llegará a los 1000), y se verán todavía *más* reales porque tendrán *más* polígonos. Habrá *más* escenarios y serán *más* espectaculares porque tendrán *más* efectos y *más* partículas. La conducción será *más* real porque se ha cuidado todavía *más* la física de los coches, lo que convertirá a este *GT4* en lo *más* parecido a conducir un coche de verdad a toda velocidad. En resumen, un nuevo *Gran Turismo* todavía *más* espectacular y realista, o sea que los fans de la saga en todo el mundo puedan empezar a babear.

Añadidle a esto que el juego tendrá capacidades multijugador para seis corredores, tanto *on-line* como en red local, para haceros una idea de la experiencia jugable que va a resultar este título (cosa que se encargaron de demostrar en el *stand* de Sony habilitando unos muebles para partidas multijugador). Sólo queda una buena noticia más: según parece, por fin los coches se deformarán con los encontronazos. Ojalá sea así, porque es lo único que le falta al juego para ser un homenaje al realismo.


Aprovechando uno de los escasos segundos en que los mandos de *GT 4* no estuvieron ocupados, pudimos hacer esta foto.


La calidad de *GT 4* es tal que viendo jugar a otros ya te quedabas extasiado...





Medal of Honor: Rising Sun

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA LA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales 2003**

El nuevo capítulo de la saga bélica de EA estuvo presente en el E3 en forma de demo de diez minutos, pero fue suficiente para sobrecoger a propios y extraños. Al igual que *Frontline* reproducía con una fidelidad nunca vista el Desembarco de Normandía, *Rising Sun* comenzará durante el bombardeo de Pearl Harbour, donde nuestro personaje deberá apagar incendios y disparar contra aviones japoneses con objetos... ¡que le entregarán en mano otros personajes! La compañía canadiense ha vuelto a dejar a todo el mundo con la boca abierta y a la espera de este título, que está llamado a ser uno de los grandes *shoot'em-up* subjetivos para PS2.


A ver... el *prota* está disparando a los aviones enemigos... ¿o al pobre timonel de ahí abajo?



Alias

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim Cheltenham**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Septiembre 2003**

Ahora que Tele 5 ha empezado a emitir los domingos por la tarde esta serie (un exitazo en los Estados Unidos), es el momento perfecto para que nos llegue el juego basado en ella que está preparando Acclaim. Con una historia y un guión realizados por los escritores habituales del *show* televisivo, además de las voces de todos los actores principales para sus respectivos papeles, en *Alias* nos encontraremos una traslación literal de la serie al videojuego, en la que su protagonista Sidney Bristow se revela como una perfecta versión femenina del protagonista de *Misión Imposible*, con los disfraces, momentos de ocultación y peleas marciales que ello conlleva.


Sidney Bristow es una espía con tanto estilo que incluso con una medusa muerta en la cabeza despierta pasiones.



Una familia con destino

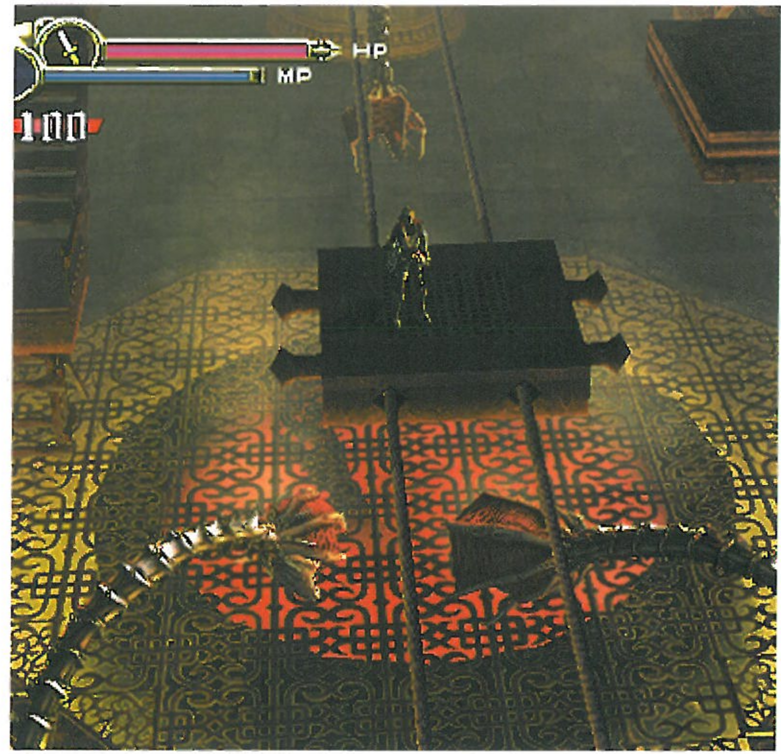
Castlevania: Lamment of Innocence

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Finales 2003**

Este E3 se ha caracterizado por la 'resurrección' de algunas viejas glorias para las consolas de nueva generación (*Altered Beast* es un buen ejemplo de ello). Pues bien, *Castlevania* también es una vieja gloria... pero de resurrección nada, porque Konami no ha dejado de explotar su saga durante todos estos años. Lo que sí es noticia es que las aventuras de los Belmont van a visitar por fin las consolas de 128 bits, y además van a hacerlo en PS2.

La historia no dista mucho de otros títulos de la saga: el protagonista Leon Belmont (el primero de la familia en dedicarse a la caza de vampiros), regresa de las cruzadas para encontrarse con que su amada ha sido secuestrada (si no, hubiera sido su hijo, su hermano, su prima o el perro de un labrador que pasaba por allí). El caso es que le tocará ir al castillo del mismísimo Conde Drácula a rescatarla, enfrentándose para ello a los más de 40 tipos de enemigos que encontrará por el camino. Pero los desarrolladores no iban a dejarle sólo en esta empresa, y el bueno de Leon contará con su látigo y con cinco subarmas, además de unos orbes que le permitirán realizar potentes ataques mágicos. Por cierto, como podéis observar en las capturas, esta precuela será el primer *Castlevania* que aprovechará toda la potencia de una plataforma de 128 bits.





Vamos hombre, ¡un chicarrón con tu capacidad para el látigo no puede tener vértigo!

R: Racing Evolution

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

Pese a que *Ridge Racer V* fue uno de los primeros juegos de conducción aparecidos para PS2, parecía que Namco se había olvidado por completo de su saga... por lo menos hasta que la compañía nipona anunció en el E3 que ya está preparando *R: Racing Evolution*. Esta vez el juego tendrá una parte argumental más fuerte, en el que dos bellas pilotos (¡ah Reiko, cómo te echamos de menos!) competirán por la gloria en el mundo de las carreras. La historia contará con unas espectaculares escenas de vídeo como las de *Pro Race Driver*, además de múltiples modos de juego, once circuitos reales y la licencia de diversas marcas de coches.



Estas cápturas muestran lo que han sido siempre las marcas de fábrica de *Ridge Racer*: coches y señoritas de buen ver.



Mafia

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Illusion/Gotham Games**
Editor **Take2**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Principios 2004**

Mientras Rockstar North trabaja en su nuevo *Grand Theft Auto*, los chicos de Take2 han decidido suavizarnos la espera lanzando una versión para consolas del *pecero Mafia*. Y es que, como sabrán los usuarios de compatibles, este juego toma la mecánica de la saga *GTA* y la ambienta en la época de oro de las mafias, en los Estados Unidos de los años 30... y, de paso, le otorga mucho más realismo. Así, para cumplir las veinte misiones que se nos asignarán, deberemos utilizar nuestras dotes para el sigilo y mimar los delicados vehículos que usaremos si no queremos acabar en el fondo de un río con un bloque de cemento en los pies.



Qué tiempos aquellos en que el aire era más puro, la gente más amable... y las mafias mataban impunemente en plena calle.



Colín, cómo hemos mejorado

Colin McRae Rally 4

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **Noviembre 2003**

El pasado año se produjo una auténtica batalla campal entre compañías para asumir el trono del mejor juego de rallies para PS2, y a pesar de la fuerza de competidores como *V-Rally 3* o *WRC II Extreme*, Codemasters consiguió imponerse con su *Colin McRae 3*. Y como no están dispuestos a soltar fácilmente dicho liderazgo, han presentado ya la cuarta parte de su saga *rallística*, que perfecciona los defectos más evidentes de su antecesor.

La novedad más atractiva es que, en lugar de poder disputar la temporada únicamente con Colin McRae y su equipo, en esta ocasión podremos escoger no sólo corredor, sino también equipo, coche y los campeonatos que queremos disputar entre los de ocho países (entre ellos Gran Bretaña, Finlandia, Australia o los Estados Unidos). Es más, para personalizar aún más la experiencia también podremos testear en carrera piezas nuevas para nuestro vehículo, pudiendo usar dichas pruebas para mejorar la tecnología utilizable por nuestro equipo.

Pero además sus desarrolladores han retocado el motor gráfico de *Colin McRae 3*, consiguiendo un mayor detalle en los circuitos (quizá uno de los mayores fallos de dicho juego) y unas repeticiones mucho más espectaculares y televisivas, permitiendo de paso un divertidísimo modo multijugador a pantalla partida.





"¡Derecha cinco, izquierda tres, arriba uno y a ras!" "Vale, ahora ¿me lo traduces al cristiano?"

Mega Man X7

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Octubre 2003**

Capcom ha decidido sacarle algo de brillo a su veterana saga que, aparte de experimentos fallidos como la serie *Mega Man Legends*, aún conservaba su añeja mecánica de arcade de *scroll* lateral con *sprites* como protagonistas. Eso sí, en lugar de usar la misma mecánica con gráficos poligonales a lo *Contra: Shattered Soldier*, los desarrolladores han decidido fases con la cámara a espaldas del héroe que hayamos escogido entre los tres posibles: Mega Man, Zero y el novato Axl. Además, para darle un toque de estrategia al juego, podremos formar equipos de dos para superar más fácilmente los peligros a los que deberemos enfrentarnos.





Por mucho que salte de plataforma y que sus entornos se vuelvan 3D, Megaman no pierde lo importante: su color azul.

True Crime: Streets of L.A.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Luxoflux Corp.**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre 2003**

Si *Devil May Cry* ha influenciado a un gran número de los títulos presentados en este E3, no cabe duda de que la saga *Grand Theft Auto* también se ha convertido en todo un referente. En *True Crime* seremos Nick Kang, un expolicía que deberá resolver misiones y crímenes en la ciudad de Los Ángeles mediante un desarrollo de juego que ¡oh sorpresa!, alternará fases de conducción con otras de acción pura. Pese a que no huele a original, este título discurrirá por una representación fiel de Los Ángeles y tendrá un tono de *peli* de acción *tarantiniana* de lo más irónica, por lo que seguro que se convierte en un bombazo.



El detalle de disparar a dos manos es cada vez menos original, pero la verdad es que sigue siendo una gozada.



Reno, el profesional

Onimusha 3

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Mediados 2004**

Conociendo la reticencia de los chicos de Capcom a no retocar demasiado los productos que funcionan (véanse ejemplos tan académicos de esto como sagas tipo *Street Fighter*, *Megaman* o *Resident Evil*), ha sido toda una sorpresa que hayan anunciado un buen puñado de novedades en su próximo *Onimusha 3*. Una de las más llamativas es, desde luego, el cambio de los fondos renderizados habituales en la serie por escenarios poligonales, y la interactividad que eso asegura con ellos... Pero sin duda el auténtico bombazo es el nombre del actor que interpretará a Jacques Blanc, el personaje que acompañará a Akechi Samanosuke: Jean Reno, que recordaréis de filmes como *Nikita, Dura de Matar, León, El Profesional* o *Ronin*.

Y es que Samanosuke, aquel joven samurai del primer *Onimusha*, se ve trasladado por culpa de un portal temporal al París del 2004, que han tomado los demonios de Nobunaga Oda. Allí se encuentra con Blanc, un soldado francés con el que compartirá peleas y al que también podremos controlar en algunas fases del juego. Parece ser que los desarrolladores han decidido abandonar en *Onimusha 3* los toques roleros de su antecesor en favor de un desarrollo mucho más frenético, dándole mucha más importancia a la potenciación de las nuevas armas que podremos utilizar para aniquilar demonios.









Cuando nos dijeron que Jean Reno tenía un arma muuuuy larga no pensábamos que se referían a esto...



Onimusha Blade Warriors

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Primavera 2004**

Desde luego, no se puede decir que Capcom desaproveche sus sagas: ante el éxito de *Onimusha 2*, no sólo han comenzado a realizar *ipso facto* su tercera parte, sino que también se han sacado de la manga un *beat'em-up* protagonizado por sus personajes y llamado *Onimusha Blade Warriors*. Su mecánica es idéntica a las dos partes de *Power Stone* que aparecieron en Dreamcast: cuatro luchadores batallando en un local cerrado (aunque con varios pisos a los que saltar) lleno de ítems tanto de ataque como curativos. Eso sí, para darle interés a la cosa, el juego tendrá escenas de vídeo para contar la historia de los personajes a lo *Tekken 4*.



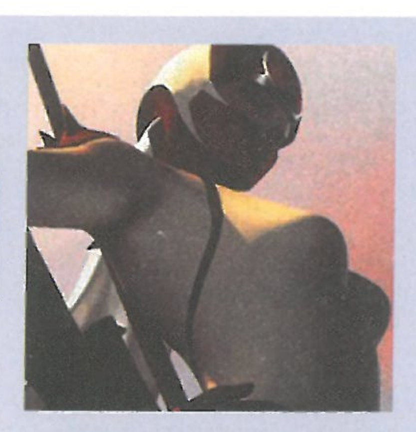
Aquí abajo veis la pelea para decidir el protagonista de *Onimusha 3*... y ya os imagináis quién ganó.



Kunoichi

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sega**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

Este título no es ni más ni menos que una secuela del vertiginoso *Shinobi* y, como el nombre con el que se le bautizó en el E3 es provisional, nos inclinamos a pensar que muy posiblemente acabará saliendo al mercado como *Shinobi II*. El argumento tendrá lugar tras la victoria de Hotsuma sobre Hiruko. Al intentar reconstruir Tokyo, las autoridades sufrirán un nuevo ataque infernal, por lo que contratarán a una ninja femenina para acabar con las fuerzas del mal. El juego no se limitará a utilizar el fantástico control de *Shinobi*, sino que mejorará muchos aspectos, como los decorados y las capacidades de ataque de la ninja protagonista.



Poco se sabe de la protagonista de Kunoichi: sólo que es una mujer... y que, visto lo visto, no es una niña de dos años.





Entre el prota, los monstruos enemigos y los aliados... el título de *Chaos* está justificado.





El señor de las bestias virtuales

Chaos Legion

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Agosto**

¿Qué puede hacer una persona cuando es una copia de Squall Leonhart con el pelo teñido de rosa? Pues ser el protagonista de un *action*-RPG, seguramente. Ése es el caso de Sieg Warheit, un jovencito que ve como su amigo Victor Delacroix es seducido por el lado os... estoooo, que cae en la oscuridad y se vuelve malo. Desde ese momento, su misión en la vida es salvarlo de tan cruento destino. Afortunadamente nuestro protagonista tiene, además de un nombre impronunciable, una gran habilidad con la espada y la capacidad de llamar a las Legiones del Caos: grupos de monstruos que lucharán por él contra las tropas enemigas organizando combates entre decenas de personajes en pantalla, parecidos a los de la saga *Dynasty Warriors*. Dichas legiones serán de especies diferentes, y de la correcta elección de una u otra, así como de la táctica que deban seguir, dependerá el éxito en las batallas.

A priori el sistema de combate será la mar de original, pero no es la única baza con la que cuenta el juego: también tiene un aspecto técnico impresionante, con unos decorados góticos que recuerdan, por enésima vez, a los del primer *Devil May Cry*.



El bueno de Sieg Warheit no pasará a la historia por su valentía... ¡siempre dejando el trabajo sucio a otros!

FIFA 2004

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA Sports**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Primavera 2004**

La competencia entre las sagas futboleras por excelencia está haciéndose más cruda que nunca, y a pesar del terreno que Konami le ha ganado a EA con su *Pro Evolution Soccer 2* los canadienses no piensan ceder tan fácilmente. Para ello están ultimando ya su *FIFA 2004*, que a sus habituales y múltiples licencias añadirá novedades como un modo Carrera directamente inspirada en la Master League de su saga rival, un "sistema de seguimiento biográfico" que nos premiará si mejoramos nuestro juego y la posibilidad de jugar partidos *on-line* a través de la PS2. Claro, que un tal *Winning Eleven 7* también la tendrá...



Gracias a las capacidades *on-line* de PS2, en *FIFA 2004* podremos lanzar el balón a la red a través de la red.

Ratchet 2: Going Commando

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Insomniac**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

Esta va camino de ser la secuela más rápida de la historia, ya que los desarrolladores no han tenido ni un año para prepararla. Pero tranquilos, porque desde Insomniac han asegurado que *Ratchet 2* tendrá innovaciones para todos los gustos. Para empezar, los dos protagonistas se han convertido en aventureros de alquiler, lo que provocará que tengan una imagen más agresiva. Pero es que además se añadirán 18 armas nuevas (el verdadero atractivo del primer juego) que se volverán aún más poderosas. Resumiendo, que esta vez manejaremos a un extraterrestre con más capacidad destructiva que Rambo en el mundo de los Teletubbies.





El combate entre Jak y Ratchet por el trono de las plataformas en PS2 tendrá su segunda parte dentro de unos meses.

¡Vaya par de gemelas!

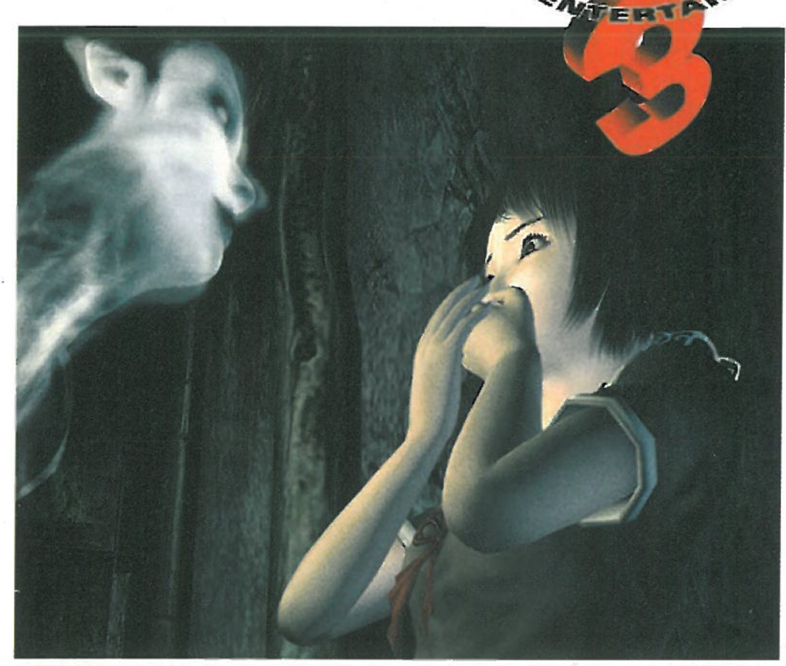
Project Zero 2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Tecmo**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Finales 2003**

Sin duda, la sorpresa más agradable que nos dio el género del *survival horror* durante el año pasado fue *Project Zero*, del que Tecmo ha presentado en este E3 una temprana segunda parte de la que se vio solamente un vídeo... pero éste promete una historia tan o más aterradora que la de su predecesor.

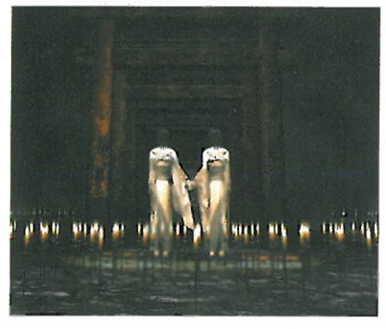
La protagonista de *Project Zero 2* es Mio Akamura, una chica con capacidades extrasensoriales que comparte con su hermana gemela Mayu. Cuando ambas están dando un paseo nostálgico, se les aparece una mariposa carmesí que brilla inquietantemente y se adentra en un bosque cercano. Fascinada, Mayu la sigue, haciendo correr a su hermana detrás suyo hasta que llegan a un claro donde se encuentra un pueblo abandonado. Allí descubrirán que todos los habitantes fueron aniquilados por culpa de la realización de un macabro ritual: el brutal asesinato de una jovencita a manos de su propia hermana...

Aunque Tecmo no ha dado más detalles sobre el juego, por lo que se puede observar en el vídeo volveremos a usar como arma contra los fantasmas una cámara de fotos, y parece ser que también volveremos a sufrir esos inquietantes degradados del color de la imagen hacia un blanco y negro granulado. ¡Esperemos que llegue a nuestro país!



Esto sí que es un susto: "¿Qué? ¿Que Yola Berrocal va a ganar *Hotel Glam*? ¡Noooooooooooo!"



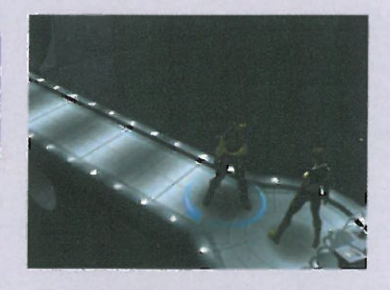




X-Men: Legends

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Raven Software**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Finales 2003**

El grán éxito del film *X-Men 2* le ha confirmado a Activision que tiene una licencia de oro entre manos, así que tras lanzar el mediocre *La Venganza de Lobezno* ya están ultimando *X-Men: Legends*, el primer *action*-RPG dedicado a La Patrulla X. En él tendremos que enfrentarnos a enemigos tan clásicos de los *mutis* como los Morlocks, los Centinelas o la Hermandad de Mutantes Diabólicos con grupos de cuatro héroes que podremos escoger entre una larga lista. Sus desarrolladores han previsto que tendrá entre 30 y 40 horas de juego, sin contar con el simulador de la Sala de Peligro y el modo multijugador, que alargarán aún más su vida jugable.



Los mutantes de Marvel van a tener su propio juego de rol... ¿lucharán contra los *morlocks* montados en chocobos?



Crash Nitro Kart

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Universal Interactive**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Finales 2003**

Ya sabéis la poca alegría con la que la Redacción de *PlanetStation* acostumbra a recibir los juegos de *karts* basados en personajes famosos (algún redactor ha estado a punto de tirarse por el balcón al ver como se maltrataba a sus ídolos). Afortunadamente Crash, la mascota de esa PS One ahora en horas bajas, parece que contará con un título más digno de lo habitual. Eso se debe a que hasta ocho jugadores podrán conectarse para jugar a la vez, lo cual augura muchas horas de diversión; algo a lo que también ayudarán las 17 pistas diferentes que podremos recorrer, los 16 personajes seleccionables y los múltiples modos de juego que incorporará este *Crash Nitro Kart*.





Mucho agarre han de tener las ruedas de este *kart* para no caerse en el tirabuzón que se le viene encima...

Hay que jugar para el equipo

Sonic Heroes

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sonic Team**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

La exclusividad de las aventuras del puercoespín azul más veloz del mundo para GameCube no debía aportar demasiados dividendos a Sega, visto que finalmente la han dejado un poco de lado para parir este *Sonic Heroes* para todas las plataformas. Sin embargo no se trata de una continuación de los *Sonic Adventure* aparecidos para Dreamcast, ya que los chicos de Sonic Team han dejado de lado sus toques de exploración para volver a las raíces del personaje: el plataformeo más puro y duro, en este caso fuertemente influido por el clásico *The Lost Vikings*.

Y es que llevaremos a un grupo de tres personajes (Sonic, Tails y Knuckles), entre los cuales elegiremos a un líder que influirá en los designios de los demás (como Aznar pero en bien, vamos). Por ejemplo si escogemos a Sonic el equipo se moverá más rápido, si escogemos a Tails podremos volar y si escogemos a Knuckles, nuestro grupo se hará más fuerte en el combate. El objetivo de *Sonic Heroes* es, pues, escoger cuál es la formación más adecuada en cada momento para superar las dificultades que se nos plantearán en unos decorados muy muy parecidos a los de la saga *Sonic Adventure*... sólo que ahora podremos disfrutarlos en nuestra PS2.



Yuji Naka, el *alma mater* del Sonic Team, tiene razones para sonreír: la licencia de Sonic es una de las más rentables de Sega.



Ser malo no compensa, por eso a estos tipos les toca buscar euros perdidos en la playa.





007: Everything or Nothing

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales 2003**

La presentación de este nuevo título de James Bond no estuvo exenta de sorpresas. Para empezar, EA ha decidido abandonar la perspectiva en primera persona, por lo que en lugar de un *shooter* disfrutaremos de una aventura en la que veremos a 007 en todo momento. Pero eso no significa que la acción disminuya, sino que se mantendrá intacta gracias a las más de 20 armas y a los múltiples dispositivos que el agente secreto utilizará. Además, gracias a la nueva perspectiva en tercera persona, Bond podrá utilizar parte del mobiliario como arma. Y por si no fuera poco, se anunció la inclusión de un nuevo modo cooperativo para dos jugadores.



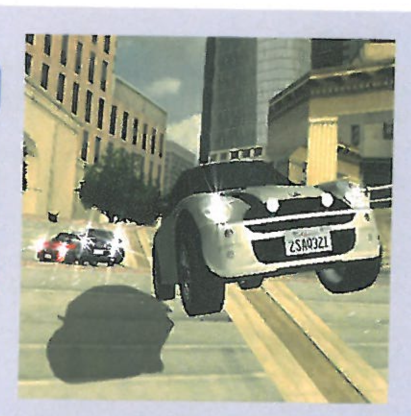


Pero ¿en qué piensan los desarrolladores? ¿Dos imágenes de Bond en las que no lleva smoking?

The Italian Job

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Climax**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre**

Sin nada que ver con el divertidísimo *The Italian Job* para PS One que SCI realizó hace casi año y medio, el juego que prepara Climax es la versión videojueguil del *remake* que protagonizarán este verano Mark Whalberg, Edward Norton y Charlize Theron. En él podremos no sólo disfrutar de la historia de la película en su correspondiente modo, sino que contará con opciones multijugador y un Stunt Mode en el que podremos realizar toda clase de virguerías al volante de nuestro coche. Y por si fuera poco, encontraremos extras como escenas del film, entrevistas o diseños conceptuales... ¿qué más se le puede pedir a una adaptación?



Vista su capacidad para hacer cabriolas y saltos inverosímiles, nos huele que estos coches son parientes del añejo KITT.



Y Square trajo los dragones

Drakengard

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

¿Os acordáis de que hace unos meses, en nuestra sección Planeta Japón, os hablábamos de un juego llamado *Drag-On Dragoon*? Pues bien, afortunadamente los desarrolladores han decidido cambiar tal nombre por algo menos ridículo, y desde el E3 el susodicho ha sido bautizado como *Drakengard*. El protagonista de este título es Kyme, un príncipe que anda muy cabreado porque un imperio vecino ha invadido su reino... bueno, y porque unos dragones mataron a su familia, y unos malos muy malos hechizaron a su hermana. En resumen, que es el héroe de videojuegos con más razones para liarse la manta a la cabeza y derrotar al mal de la historia. ¿Y cómo mitiga el pobre su frustración? Pues subiendo a un enorme dragón rojo y desatando un infierno contra hordas de enemigos.

El juego combinará fases de combate aéreo a lomos del dragón con otras en las que Kyme tendrá que desmontar y batirse el cobre utilizando las múltiples armas que encontrará a lo largo del juego (como espadas y lanzas), además de esos hechizos mágicos superdevastadores que tan de moda están en esto de los videojuegos. Resumiendo, el juego tiene pinta de ser una mezcla entre *Dynasty Warriors* y *Panzer Dragoon*, que a la postre puede resultar la mar de entretenida.

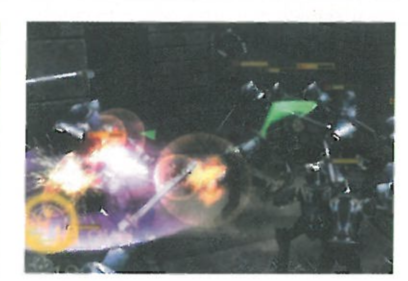


El E3 se caracteriza por dos cosas: las grandes novedades ¡y los chupópteros que no sueltan el mando!



La pregunta del millón de dólares: ¿al dragoncito nunca se le acaban las bolas de fuego?

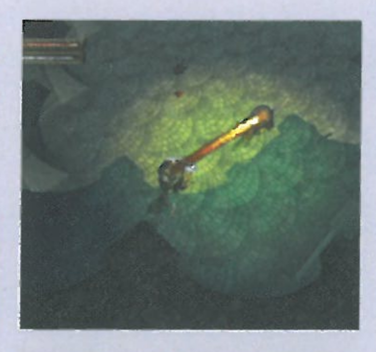




Baldur's Gate: Dark Alliance II

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Black Isle**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Septiembre 2003**

Pocos juegos sorprendieron tanto en la corta historia de la PS2 como *Baldur's Gate: Dark Alliance*, un título cuya calidad y sencillez lo convirtió en todo un bombazo. Aunque la compañía de desarrollo ha cambiado (de Snowblind a Black Isle) las expectativas no pueden ser más esperanzadoras. Los desarrolladores se han propuesto arreglar la dinámica algo repetitiva del primer juego, para lo que se añadirán más armas, protagonistas e interacción con personajes no jugadores (los famosos PNJ's del rol). Pese al abiertísimo final de la primera parte, los héroes serán diferentes.





La Redacción de *PlanetStation* llora cuando vuelve a ver la perspectiva cenital... ¡aquellos tiempos del *Gauntlet*!

SSX 3

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA Big**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Por determinar**

Después del impresionante y divertidísimo *SSX Tricky*, los desarrolladores de EA Big han decidido seguir adelante con su saga reina en *SSX 3*. Y nunca mejor dicho, ya que incluirán novedades tan suculentas como darnos libertad de acción por las montañas, buscando tareas que realizar a lo *Tony Hawk's*, añadiendo a las carreras de toda la vida un modo Big Challenge (en el que hay que realizar 150 retos distintos), la modalidad Slope Style (en que exploraremos los distintos caminos para bajar una montaña) y, cómo no, las opciones multijugador *on-line* que EA está convirtiendo en su gran valor jugable.



Sí, con el mando en la mano es muy fácil pero, ¿te atreverías a bajar una cuesta nevada como ésta en la vida real?

Las mil y una resurrecciones

Prince of Persia: The Sands of Time

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft Montreal**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Finales 2003**

He aquí otra muestra de que el sector de los videojuegos sufre una crisis de ideas que ríanse ustedes de los programadores de TVE en época veraniega. *Prince of Persia: The Sands of Time* es una nueva versión de aquel añejo plataformas que supuso una revolución en su época por su estética oriental y por unos movimientos antológicos. Según parece, los desarrolladores van a optar por las mismas armas para garantizar el éxito del juego aunque, eso sí, con toda la potencia de la bestia negra de Sony. Y es que nuestro príncipe hará gala de una galería de movimientos impresionante, ya que tendrá que esquivar y parar golpes, propinarlos, rodar... y todo ello con unas animaciones y un control de impresión.

A todo esto se añade una historia bastante interesante, en la que una arena mágica está mutando a los habitantes del reino del protagonista en terribles monstruos que habrá que detener... a todos menos al príncipe, claro, que no sólo no mutará sino que encima podrá utilizar dicha arena para obtener diversos poderes mágicos consistentes en parar el tiempo, hacer que vaya más deprisa, más despacio o incluso rebobinarlo. Lo cual supone una gran ventaja cuando uno está a punto de caer por un precipicio.



¿Somos los únicos a quienes el *prota* de *Prince of Persia* le recuerda al entrañable Aladdin de la peli de Disney?







El problema de enfrentarse contra seres de arena es que al morir lo dejan todo perdido...

Batman: Rise of Sin Tzu

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft Montreal**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Finales 2003**

Debido al notable éxito que consiguió Ubi Soft con *Batman Vengeance*, era de esperar que pronto sacara a la calle una secuela, a ser posible, mucho más espectacular. Para ello han unido a tres supervillanos jamás usados antes en un videojuego de Batman (Clayface, Espantapájaros y Bane), además de uno creado específicamente para la ocasión por el dibujante Jim Lee, un villano oriental llamado Sin Tzu. Para enfrentarnos a semejante amenaza nuestro hombre murciélago contará con la ayuda de compañeros como Robin, Nightwing y Batgirl, con los que incluso podremos colaborar para avanzar en el juego si un amiguete se anima a controlar a alguno de ellos.





En este juego controlaremos al Batman de animación, que por fortuna no tiene las tetillas del de las pelis de Schumacher.

Harry Potter: Quidditch World Cup

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales 2003**

Ya que este año no hay película de Harry Potter que adaptar, EA ha tenido que hacer uso de su ingenio para seguir explotando la licencia, y la idea resultante es un juego plenamente dedicado al *quidditch*. Como en un *FIFA* cualquiera, encontraremos todo tipo de competiciones, desde la que se produce en Hogwarts hasta la Copa Mundial de la especialidad, que podremos disputar con todos los equipos mencionados en los libros. Eso sí, con un sistema de juego de lo más sencillo y arcade (no hay que olvidar que los niños también deben poder jugarlo).



Al chico no le desentona el palo saliéndole de entre las piernas, pero en la chica queda un poco... bueno... raro.

Contra las crisis, balas

Time Crisis 3

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales 2003**

Calmaos, fans de las pistolas ópticas. Namco presentó en la feria californiana la tercera parte de la saga que se ha convertido en el referente del género (corramos un tupido velo sobre *Operación Titán*) y os podemos asegurar que tiene todo lo que estábais esperando.

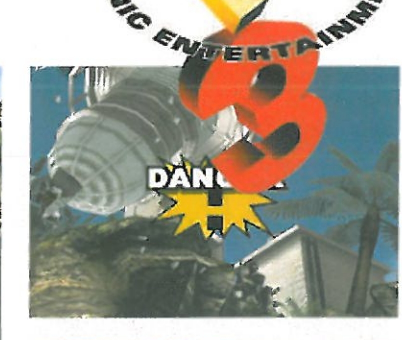
La esencia de juego va a ser la misma de siempre, o sea apretar un botón para disparar a todo lo que se menee enfrente nuestro y soltarlo para escondernos y recargar el arma. Las principales novedades serán los nuevos personajes y nuevos malos... aunque claro, tampoco esperéis milagros. Los protagonistas siguen siendo agentes secretos que deben detener a los terroristas de turno, que a su vez tienen el objetivo de acabar con el pobrecito estado capitalista.

Las sorpresas más llamativas a nivel jugable vienen con la posibilidad de recoger varias armas y cambiarlas durante la partida (apuntando, claro), y de que los enemigos ahora cuentan con su propia barra de energía, de manera que no morirán todos a la primera, sino que la dificultad de cada uno será diferente (aunque seguramente oscilarán entre los duros, los muy duros y los que no se caen ni aunque los bombardee George Bush). En la Redacción ya estamos deseando echarle el guante a este título, que seguro que aplacará las ansias de acción de los más exigentes.





Una cosa ha quedado clara respecto a *Time Crisis 3*... los malos van a seguir yendo al matadero igual que siempre.







Los típicos ninjas han evolucionado a émulos de Lobeznos con garras en las manos.

Tony Hawk's Underground

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Neversoft**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Finales 2003**

Si el reciente *Tony Hawk's Pro Skater 4* ya dejaba intuir que Neversoft tenía ganas de airear un poco su licencia más famosa, la presentación de *Tony Hawk's Underground* demuestra que ya han puesto manos a la obra en dicho sentido. En esta mezcla de la saga *skater* por excelencia con *Grand Theft Auto* podremos recorrer las ciudades a pie, en coche o, cómo no, sobre nuestro monopatín, siguiendo cierta historia que aún no ha sido revelada. Aunque, sin lugar a dudas, lo más atractivo es que los protagonistas seremos literalmente nosotros, ya que Neversoft implementará un sistema de captura de la cara del usuario para ponérsela al protagonista.





El bueno de Tony Hawk estaba un poco harto de dedicarse sólo a patinar, así que ahora irá en busca de un poco de acción.

Spider-Man 2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Treyarch**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Principios 2004**

Con *Spider-Man 2* en pleno rodaje, Treyarch se ha puesto manos a la obra para ultimar el juego que se basará en el film. Por lo visto en la beta jugable presentada en el E3, los desarrolladores han querido llevar la serie un paso más allá, por lo que podremos patrullar la ciudad en busca de personas a las que ayudar (sabremos que nos necesitan por la exclamación sobre sus cabezas). Para ello contaremos con un sistema de balanceo de redes mejorado y mucho más intuitivo, un supersalto para subir a edificios o machacar malos, muchos más combos y, sobre todo, un sentido arácnido mejorado que nos dejará esquivar peligros con un solo botón.



Eso es lo bueno de ser Spider-Man, que no necesitas ascensores para bajar a la calle, basta con tener su tela de araña.



Salvando al mundo en calzoncillos

Maximo vs the Army of Zin

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **2003**

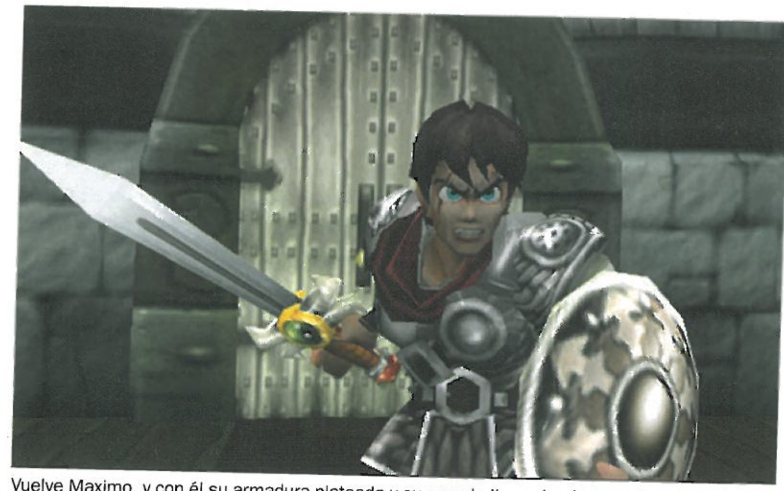
En el mundo de los videojuegos, cuando salvas una vez el planeta tienes que asumir que te va a tocar hacerlo muuuuchas veces más... así que Maximo, el protagonista de *Maximo: Ghosts to Glory*, tiene que empuñar de nuevo su espada y su escudo para salvar a su reino de la amenaza del Ejército de Zin, un regimiento mecanizado alimentado de almas que acaba de escaparse de la prisión mágica donde ha estado encerrado durante 500 años.

Por fortuna, la cosa será bastante más fácil que en el desesperante primer título de la serie. No sólo porque el sistema de control se ha reajustado y simplificado notablemente, sino porque además contaremos con la ayuda mágica de nuestros calzoncillos (cada modelo tendrá una función distinta) y el apoyo de Grim Reaper, aquella Muerte que resucitó a Maximo tiempo ha, pudiéndonos convertir en ella durante un tiempo limitado cuando una barra especial se llene a base de combates.

Y es que esta vez seremos héroes salvadores más que nunca, ya que deberemos concentrarnos en rescatar a los pobres ciudadanos del ataque de los Zin para que éstos nos ofrezcan ítems, aumentos de nivel e incluso nos cuenten detalles que harán avanzar la historia.



"¿Qué dices, que la Real no va a ganar la Liga? ¡Pues toma leche, que yo soy del mismo Donosti, ahí va hostia!"



Vuelve Maximo, y con él su armadura plateada y su escudo lleno de píxeles grises.





The Sims Bustin' Out

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Maxis**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Primavera 2004**

La licencia de *Los Sims* es una máquina de hacer dinero, y a pesar de que su versión consolera no ha arrasado como la *pecera*, ha tenido éxito suficiente como para que Maxis realice una secuela. La idea que la alimenta es expandir las limitaciones del primer juego, permitiéndonos ejercer nuestros oficios y, sobre todo, convertirnos en auténticos animales sociales en lugares como clubes y discotecas, dónde podremos practicar nuevas técnicas Sim como el "beso francés"... si los tatuajes y los *piercings* que podremos colocarnos cuando diseñemos nuestro personaje no echan para atrás a la candidata (o candidato) a recibirlo.



Ya era hora de que un juego reflejara la dura vida del redactor de videojuegos, como veis en la captura de abajo.



Dororo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Wow Entertainment**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

Tranquilos lectores: según parece, el estrafalario título de este juego es provisional, y aparecerá al mercado con otro distinto. Y eso esperamos, porque la historia de un hombre con un *bazooka* instalado en la pierna y una espada como brazo se merece un nombre que recuerde menos al de un personaje de *Banner y Flappy*...

Este pobre diablo cibernético se llama Hiyakkimaru, y deberá devastar a las fuerzas del mal mediante su espada (la que forma parte de su cuerpo u otras que lleva de manera más normal en las manos) en un juego de acción que, cómo no, tendrá muchas similitudes con los dos *Devil May Cry* que han visitado la PS2.





No lectores, nuestro héroe no está besando la espada, la está sacando de la funda que, curiosamente, tiene forma de brazo.

¡Hay que ver lo largo que es este legado!

Legacy of Kain: Defiance

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Crystal Dinamics**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Finales 2003**

Ni es otro *Blood Omen* ni un *Soul Reaver 3*. Crystal Dinamics ha decidido que ya era hora de reunir sus dos sagas vampíricas en un solo juego donde se controlará a sus dos protagonistas. Afortunadamente, ambos vampiros conservarán sus características de cada saga, de manera que controlar a Raziel o a Kain será sensiblemente diferente. Kain será el único que pueda dar largos saltos para superar grandes obstáculos, además de conservar toda su habilidad para chupar sangre. Por su parte, el atormentado Raziel continuará alimentándose del alma de los vencidos, y será el único que pueda cambiar a voluntad entre el plano terrenal y el espiritual.

Pero el coprotagonismo de estos dos enemigos irreconciliables no es la única sorpresa que aportará este título. Los desarrolladores aseguran que el sistema de combate será remozado por completo, de manera que dejará de estar a remolque de la historia y de los elementos más plataformeros. Para ello han dotado a los protagonistas de nuevos movimientos, entre los que destacan poderes telequinéticos con los que mover tanto enemigos como objetos.

Por último, los programadores aseguran haber jubilado el viejo sistema de cámaras (que básicamente seguía al personaje), por una que elegirá automáticamente el mejor ángulo para reflejar la acción. Esperaremos impacientes poder probarla...



Hay una cosa que Raziel mantiene intacta a través de los siglos. Una mala leche de órdago.







Gladius

Plataforma **PS2**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts/Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Mediados 2003**

Uno de los productos más interesantes que LucasArts presentó en el E3 fue este juego de estrategia ambientado en la época de los gladiadores. Podremos elegir entre Úrsula, hija de un rey bárbaro, o Valens, glorioso hijo del mayor gladiador de Imperia, y con ellos construir escuelas de gladiadores que deberán enfrentarse a una fuerzas del mal que pretenden destruir sus reinos.

Poco se sabe del sistema de combate de este juego, aunque parece que será parecido al de *FF Tactics*... es decir, elegir unos combatientes con unas u otras características para intentar atacar a nuestros enemigos de la manera más dolorosa posible.



A juzgar por la cara de la rubia, parece ser que en los tiempos de los gladiadores ya estaban de moda los piropos.



Beyond Good & Evil

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Por determinar**

Este E3 ha revelado más detalles sobre *Beyond Good & Evil* (el juego anteriormente conocido como *Project BG&E*), la nueva aventura para consolas que nos sirve el creador de *Rayman*, Michel Ancel. En él controlaremos a Jade, una periodista enviada al planeta Hillys para informar sobre el extraño sitio al que le han sometido unos alienígenas. Entrevistando a los responsables del planeta, se dará cuenta de que la versión que le están dando no se corresponde con la realidad, y su misión será resolver la situación, para lo que tendrá que usar por igual sus habilidades para el combate y para resolver puzzles.





Jet Li es el mejor jugador

Rise to Honor

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sony**
Editor **Sony**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Otoño 2003**

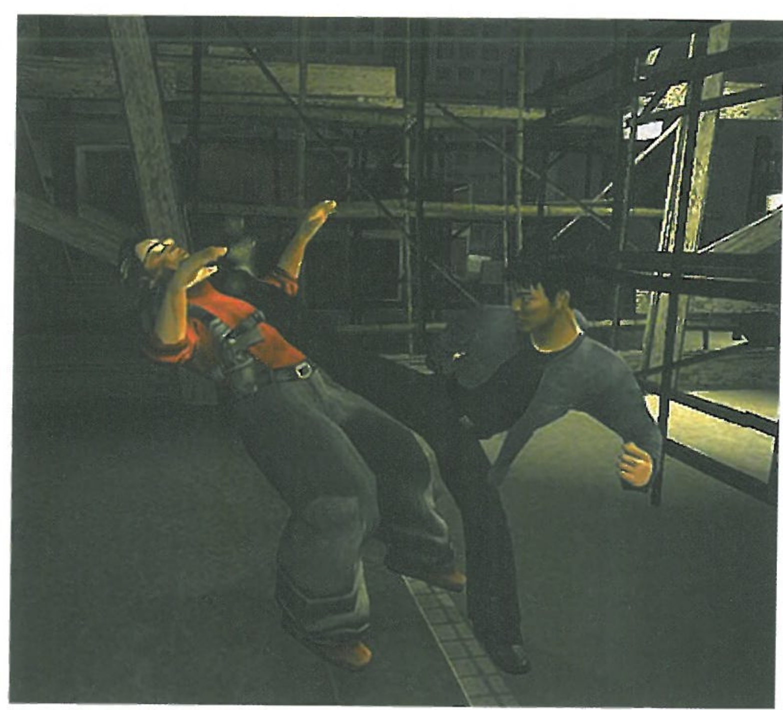
Kit Yun es un policía que trabaja también como guardaespaldas del Jefe Chiang, el capo de una de las mafias más poderosas de Hong Kong. Cuando éste es asesinado, Yun deberá viajar a San Francisco para llevar a la hija de Chiang, Michelle, de vuelta a Oriente. Pero allí se verá directamente introducido en una enmarañada red de traiciones, doble juego y luchas de poder entre mafias rivales.

Ése es el argumento de *Rise to Honor*, un juego de acción desarrollado por Sony con vistas a ser una especie de versión consolera de una película de Jet Li. Para ello no sólo han realizado *motion capture* sobre el popular actor, sino que han conseguido su ayuda y la del coreógrafo Corey Yuen para darle al título todo el sabor palomitero del cine de Hong Kong.

Si eso no le daba bastante atractivo al juego, disfrutaremos además de un curioso sistema de control basado en los *sticks* analógicos y los gatillos, dejando sin uso los botones frontales del pad y haciendo el manejo tanto de los golpes de *kung-fu* como el de las armas de fuego (que, como en todo film de Hong Kong que se precie, encontraremos de dos en dos) mucho más intuitivo.



Por fin los fans de este experto en artes marciales tamaño Fary podrán disfrutar de un juego protagonizado por él.



"Qué botas tan bonitas, ¿de qué marca son?" "Mírelo usted mismo, amiguete"





Cy Girls

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Finales 2003**

Los juegos de acción protagonizados por féminas parece que van a estar de moda durante el año que viene. Al estreno de *Starcraft Ghost* se une la aparición de *Cy Girls*, un título protagonizado por Ice, una rubia experta en armas de fuego, y Aska, morenita, oriental y ninja poseedora de una *katana* reglamentaria. Ambas chicas sólo tienen tres cosas en común: parecer modelos publicitarias, aniquilar enemigos a velocidades de vértigo y luchar contra una red de ciberterrorismo, para lo cual tendrán que recorrer escenarios en lugares tan dispares como Asia y América, entrando y saliendo de un mundo virtual... ¿alguien dijo *Matrix*?



Nunca se sabrá como chicas degadas como palillos pueden sostener armas de ese tamaño. Cosas de videojuegos...

Vectorman

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Pseudo Interactive**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Principios 2004**

Sega está completamente lanzada en eso de hacer *remakes* de sus propios éxitos del pasado, y esta vez el elegido es el añejo *Vectorman*. Eso sí, el amasijo de bolas verdes que formaba al protagonista original se ha convertido en un robot de tomo y lomo, que se enfrentará en el planeta sintético Gamma 6 a la tiránica dictadura de un tal Volt en un *shooter* en tercera persona con toques plataformeros. Gracias a la munición infinita con la que contaremos, podremos recrearon en el poder de las armas de Vectorman haciendo cachitos a los enemigos e incluso, si queremos, destrozar un 80% del decorado que nos rodea. Una gozada.





Lo bueno de vivir en un mundo poblado por robots es que no hay peligro de que se contagien de neumonía asiática.

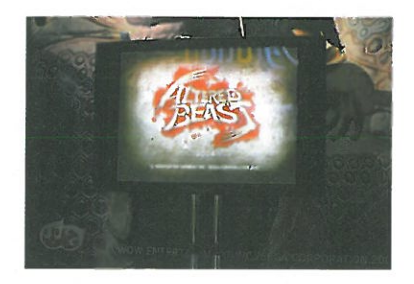
Dentro de ti hay una bestia

Altered Beast

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Wow Entertainment**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

Los más veteranos del lugar recordarán aquel *beat'em-up* de Sega ambientado en la época mitológica griega, con un protagonista cachas que andaba en calzoncillos por ahí e iba absorbiendo juguetonas bolitas de energía que iban aumentado su volumen muscular hasta convertirlo en diversos y terroríficos monstruos... hablamos, cómo no, de la mítica *Altered Beast*. Pues esta añeja *coin-op* es la siguiente elegida de entre el viejo catálogo de Sega para ser rehecha en una versión para 128 bits, como ya ocurrió con *Shinobi*.

Eso sí, como la mitología no está de moda los desarrolladores de Wow Entertainment han convertido a su protagonista en un militar de ésos que hacen misiones *mu* secretas *mu* secretas (como disparar a hoteles con periodistas) que debe investigar una epidemia mortal de origen genético que está cebándose en una pequeña ciudad costera. Ésta no sólo provocará la aparición de todo tipo de zombies y otros monstruos horribles (¿a alguien le suena *Resident Evil*?), sino que también le dará al protagonista la capacidad de convertirse en terroríficas bestias (hablamos de hombres lobo, no de tertulianos de *Salsa Rosa*) para así machacar a sus enemigos al más puro estilo *Devil May Cry*. ¿Originalidad? ¿Quién la necesita?



¿A qué aficionado a los videojuegos de la generación de los 16 bits no se le salta la lagrimilla ante esta pantalla?



Este hombre debe tener unos problemas horribles para afeitarse por las mañanas...





Headhunter: Redemption

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Amuze**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Invierno 2003**

El cazarrecompensas Jack Wade (y gran admirador de Solid Snake, vistos sus 'semejantes' movimientos) vuelve veinte años más viejo en *Headhunter: Redemption*, así que los aires de juventud los dará su protegida Leeza X, que demuestra lo *guai* que es con un enorme tatuaje en su brazo izquierdo. Ambos deberán evitar que un grupo de malvados contrabandistas provoque una catástrofe mundial, para lo que deberán moverse en los dos mundos en que está dividido el planeta (igualito que en la añeja *Metrópolis* de Fritz Lang): el "Arriba", una sociedad tecnificada y controlada por los medios de comunicación, y el "Abajo", hogar de todo tipo de criminales y renegados.



Con los filtros que lleva la imagen en este juego, intuimos que Leeza X comparte representante con Sara Montiel.



StarCraft: Ghost

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Nihilistic**
Editor **Blizzard**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Finales 2003**

La protagonista de este juego de acción con toques de sigilo (Nova para los amigos y jugadores de consola en general) tiene una pinta de animadora de instituto que tira de espaldas, pero no os confundáis, amigos, es una soldado de élite, y tendrá que detener a los malos de turno armada con un fusil multiusos que le permite paralizar a los enemigos, disparar ráfagas o asesinar a distancia en modo francotirador. Pero lo mejor del juego serán los PSI, una especie de poderes especiales de los que tan sólo dos se revelaron en este E3: uno que le permitía 'camuflarse' como el *Depredador*, y otro llamado "vista" que le facilitará ver objetos ocultos.





EA sigue teniendo anillo

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales 2003**

El Retorno del Rey va a convencer tanto a los fans de *Las Dos Torres* como a aquellos que lo criticaron duramente, ya que los desarrolladores se han esmerado en pulir los puntos negros de aquel primer título para hacerlo mucho más atractivo.

Para empezar, se han incluido tres personajes más para seleccionar, entre los que destacará el inefable Gandalf, el hombre que ha sustituido a Merlín como el mago de gorro puntiagudo de la nueva generación. Pero la novedad más espectacular es que (¡por fin!) dos jugadores podrán disputar las misiones simultáneamente apareciendo a la vez en pantalla. Estamos deseando rajar orcos con el enano Gimli mientras el rubiales de Legolas le cubre con sus flechas. Ahora sólo queda por saber si se aumentará la duración, uno de los principales puntos flacos del primer juego...









Otro título, mismo libro

El Señor de los Anillos: Treason of Isengard

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Surreal Software**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Mediados 2003**

La continuación de *La Comunidad del Anillo* , (el título que Surreal lanzó al mercado el año pasado amparándose en la licencia de las obras literarias de Tolkien) va a presentar bastantes diferencias respecto a la anterior entrega. Los escenarios serán más lineales y menos amplios, y la importancia de la exploración y el combate se equipararán. De todas formas, los desarrolladores se han apresurado a afirmar que el juego no se parecerá a los que EA está realizando basándose en las películas. No sólo porque habrá siete personajes seleccionables (incluido uno secreto que aún no ha sido revelado, aunque se rumorea que podría ser cierto demonio hecho de sombra y fuego); sino, sobre todo, porque continuarán apareciendo los pasajes de los libros que faltan en las películas... y es que, pese a su extraño título, este título estará basado en *Las Dos Torres*. Por lo tanto empezará con los dos grupos separados, y pondrá mucha atención a la figura de Saruman.

SNK vs Capcom: Chaos

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Playmore**
Editor **Playmore**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Finales 2003**

Bien poco se sabe, de momento, de este juego, aparte de que su versión *coin-op* será lanzada en verano y, sólo unos meses después, aparecerán las inevitables conversiones para consola. Según han indicado sus desarrolladores el juego no tendrá la habitual estructura de torneo, y se basará en el concepto que han bautizado como SSI: Simple (Sencillo), Speedy (Rápido) e Insight (Profundo), que la verdad es que puede querer decir cualquier cosa. El único dato más o menos fiable es que debutarán dos personajes inéditos en la saga: Hugo, el gigante de *Street Fighter 3*, y Earthquake, el *gordopilas* de *Samurai Showdown*.



¿Algún día dejarán de exprimir a los mismos personajes en beat'em-ups bidimensionales idénticos entre ellos?

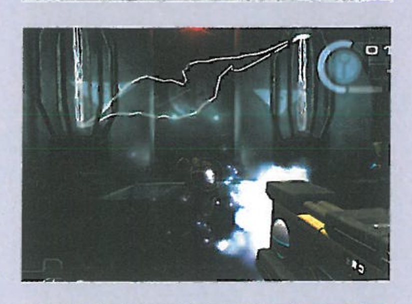


Warhammer 40000: Fire Warrior

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Kuju Entertaintment**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**

En el papel de Case, un joven y aguerrido guerrero Tau nos veremos envueltos en las legendarias batallas de los juegos de estrategia *Warhammer* en la vertiente *40.000*, (porque, para los no iniciados, diremos que existe *Warhammer* en versión mediaval y futurista). En Kuju no han optado por la estrategia, sino por un *shooter* en primera persona en el que aparecerán todas las clases del universo *Warhammer* , desde Guardas imperiales hasta Orcos espaciales, y buena parte de las armas que se utilizan en la versión de tablero.





La ventaja de basarse en *Warhammer 40000* es que no tienes que inventarte armas surrealistas. Ya hace años que lo hicieron.

PlanetStation y Creative sorteamos...

2 equipos de audio Creative Inspire 5.1 Console 5500D, para sacarle el máximo partido al sonido de tus juegos y películas en tu PS2.

http://es.europe.creative.com

INSPIRE 5.1
Digital 5500

CREATIVE

Para concursar sólo deberéis rellenar la siguiente encuesta y enviarla a: Encuesta PlanetStation. Ronda Sant Pere, nº 38, 1º 1ª 08010 Barcelona. Esperamos vuestras cartas para así conocer vuestras opiniones sobre nuestra/vuestra revista, con el fin de poder hacerla mucho mejor a la vez que más cercana a vuestros gustos.

¿Cuánto hace que compras PlanetStation?
- ☐ Este es el primer número
- ☐ Hace menos de 6 meses
- ☐ Entre 6 meses y 2 años
- ☐ Hace más de 2 años

¿Con que periodicidad compras PlanetStation?
- ☐ Cada mes sin falta
- ☐ Casi cada número (6 o más números por año)
- ☐ Ocasionalmente (menos de 6 números por año)
- ☐ Nunca o casi nunca

¿Qué aspecto te influye más a la hora de decidirte por una revista u otra?
- ☐ El precio
- ☐ Los regalos, guías o suplementos que puedan acompañar a la revista
- ☐ Los contenidos mostrados en la portada
- ☐ Nada, la compro sin más.

¿Compras habitualmente las guías PlanetStation que se venden aparte de la revista?
- ☐ Sí, todas o casi todas
- ☐ Alguna vez las he comprado, según el juego tratado
- ☐ No, nunca

¿Marca con una X las consolas y dispositivos que tienes en tu hogar?
- ☐ PS One
- ☐ PS2
- ☐ X-Box
- ☐ GameCube
- ☐ Game Boy Advance
- ☐ Otras consolas más antiguas
- ☐ Ordenador PC
- ☐ Reproductor DVD (no PS2 ni X-Box)
- ☐ Conexión a Internet por banda ancha
- ☐ Conexión a Internet por teléfono
- ☐ Teléfono móvil propio

Valora del 0 (fatal) al 10 (excelente) los siguientes aspectos de la revista:
- ☐ La relación calidad-precio de la revista
- ☐ La calidad e interés de las guías de juegos
- ☐ Los análisis y primeros contactos con los juegos
- ☐ La actualidad y el interés de las noticias publicadas
- ☐ El nuevo diseño y la maquetación de la revista

Valora del 0 (fatal) al 10 (excelente) las siguientes secciones de la revista:
- ☐ Portada
- ☐ Actualidad / noticias
- ☐ Planeta Japón
- ☐ Otros Planetas
- ☐ Cuenta Atrás
- ☐ A Examen
- ☐ Libro de Ruta / Guías
- ☐ Zona DVD
- ☐ Al Habla
- ☐ La Estrella Invitada
- ☐ Planet On-Line
- ☐ Rankings
- ☐ Escaparate
- ☐ Fuera de Órbita

¿Puntua del 0 (sin interés) al 10 (soy un fanático) los siguientes géneros de videojuegos según tus gustos?
- ☐ Estrategia
- ☐ Beat'em-up (lucha)
- ☐ Rol
- ☐ Shoot'em-up (disparos)
- ☐ Aventura
- ☐ Plataformas
- ☐ Velocidad
- ☐ Deportes
- ☐ Arcade

¿Además de PlanetStation que otras revistas sueles comprar habitualmente?

Escribe que nuevas secciones te gustaría ver en la revista.

Nombre y apellidos

Dirección **CP, población y provincia**

Teléfono **E-mail** **Edad**

Si quieres expresar cualquier otra opinión acerca de PlanetStation, adjúntala por escrito a esta encuesta.

otros planetas

GameCube

Juegos elevados al cubo

Poco a poco Nintendo está haciéndole un hueco en el mercado a su GameCube, algo comprensible teniendo en cuenta la altísima calidad del catálogo de la consola, que durante este E3 presentó algunos juegazos más.

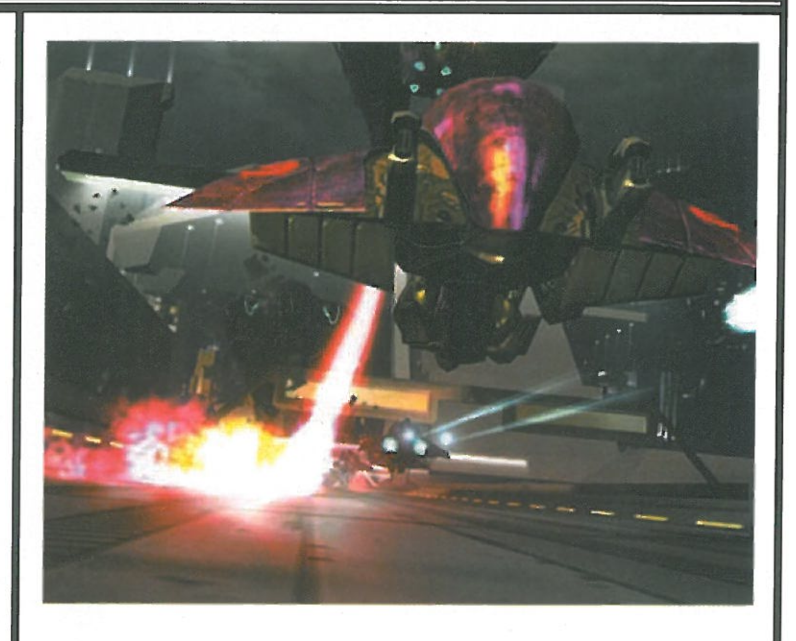
Sin lugar a dudas los bombazos más esperados por el público fueron el *MGS: The Twin Snakes* que están supervisando a cuatro manos Miyamoto y Kojima, el *FF: Crystal Chronicles* que recupera el espíritu de los inicios de la saga, el *Resident Evil 4* que revoluciona (por fin) la serie y esa impresionante secuela de *Rogue Leader* llamada *Rogue Squadron III: Rebel Strike*... pero la cosa no se quedó ahí. Capcom también sorprendió con *Viewtiful Joe*, Namco no se quedó atrás anunciado *Pac-Man* y su participación en sonados lanzamientos, como *Starfox Armada*; y Sega se descolgó con tres juegos: *Super Monkey Ball 3, Knight 'n' Knight* y *Billy Hatcher and the Giant Egg*.

Eso por no hablar de un aluvión de juegos *made in* Nintendo, como *Metroid Prime 2, F-Zero GX, Wario World, Pimkin 2, Mario Kart: Double Dash, Mario Golf, Mario Party 5*, dos *Legend of Zelda* un tanto 'arcaicos' llamados *Tetra's Trackers* y *Four Swords*, los inevitables *Pokémon Colosseum* y *Pokémon Channel*, y sorpresas como el RPG *Giftipia* o el juego en primera persona *Geist*. ¿Y aún hay alguien que se atreva a decir que la GameCube no es la segunda mejor consola del mercado (por debajo de PS2, por supuesto)?









X-Box

Billy apuesta por la red

Si algo ha quedado claro en este E3 es que Microsoft se lo juega todo a la carta del juego *on-line*. Prueba de ello son los múltiple títulos que aparecerán en dicho formato, entre los que destacan toda su línea XSN (juegos deportivos de desarrollo propio) con los que la empresa de Bill Gates pretende crear auténticas ligas virtuales entre aficionados de todo el mundo.

Pero es que además se anunciaron muchos añadidos a su flamante X-Box Live, como un portal web que permitirá a los jugadores comparar sus récords con los de otros usuarios de todo el mundo. Además se presentó un sistema *messenger* con voz para la consola, y se anunció que el sistema permitirá la integración de móviles.

En lo que a títulos se refiere, la gran esperanza blanca de la consola verde (poéticos que estamos hoy) sigue siendo el *shooter* en primera persona *Halo 2*, al que se añaden el vertiginoso juego de conducción *Project Gotham Racing 2* y la conversión del ultrafamoso(y evidentemente pensado para el juego en red) *Counter Strike*. Respecto a los juegos originales (que no sean conversiones ni secuelas, vamos) destacaron el *beat'em-up* con *cel shading Grabbed by the Ghoulies*; *Fable*, uno de los pocos RPG's proyectados para X-Box; y el cacareado *Ninja Gaiden* de Tecmo.



otros planetas

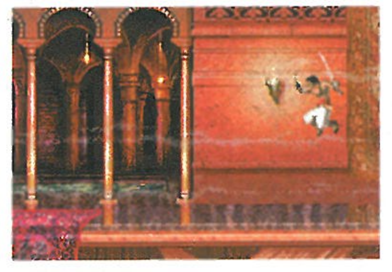
(Game Boy Advance)

Entre nosotros hay una conexión

Mientras su hermana mayor se llevaba los grandes lanzamientos, el papel de la portátil de Nintendo en este E3 fue más bien el de una especie de comparsa, ya que se remarcaron especialmente las posibilidades de interconexión de la GBA con juegos de GameCube como *FF: Crystal Chronicles*, *MGS: The Twin Snakes*, *FIFA 2004*, *Legend of Zelda: Tetra's Trackers* y *Four Swords*, *Pokémon Colosseum* o *Wario World*. De hecho, también se aprovechó para presentar un nuevo pack para Europa consistente en una GameCube y un Game Boy Player, lo que dice mucho de las intenciones de Nintendo hacia su portátil.

Desde luego, esto no significa que la consola no tuviera estrenos, pero éstos dejaron la misma sensación de *dejà vu* que suelen dejar sus juegos, en la que a cartuchos interesantes como *Boktai*, *Mario & Luigi*, *Onimusha Tactics*, *Sonic Battle* o *Mario & Donkey Kong* se unían *remakes* como *Metroid: Mission Zero* (del primer *Metroid* para NES) o *Super Mario Advance 4* (de *Super Mario 3* para NES), continuaciones de series como *Pokémon Pinball: Rubí & Zafiro* o *Dragon Ball Z: Taiketsu*, o versiones para portátil de juegos para GameCube como *The Sims Bustin' Out* o *Prince of Persia: The Sands of Time*. Vamos, que más vale que Nintendo se espabile sino quiere que la nueva PSP le coma más terreno del esperado...





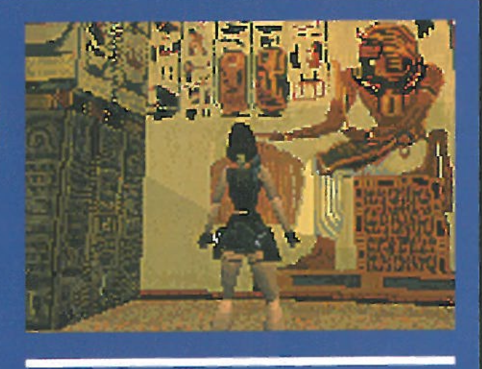


(N-Gage)

Nokia N-Gage

La consola-móvil de Nokia estará disponible a partir de octubre, y la compañía finlandesa aprovechó el E3 para presentar algunas de sus bazas como sus versiones de *Red Faction*, *Virtua Tennis*, *Tony Hawk's* o *Sonic*. También se ha sabido que los juegos no se venderán en cartuchos sino en *memory sticks*, lo cual podría permitir que se vendan a un precio bastante bajo. Además, se pudo comprobar el sistema de control del móvil, que utilizará básicamente el pad para movimiento y los botones 5 y 2 del teclado numérico para la acción.

Algunos analistas empiezan a poner pegas a las posibilidades del N-Gage, ya que contará con un catálogo de juegos algo reducido (esperan tener 30 títulos para Navidad) y una pantalla vertical que muestra poca superficie de juego, más que nada porque estamos acostumbrdos a jugar en horizontal. Pero en el aspecto positivo hay que incluir que el aparatito reproducirá música MP3 e incluso permitirá oír la radio.



Teniendo en cuenta que además de jugar se podrá hablar por teléfono, los gráficos del N-Gage tienen una pinta estupenda.



DISCover

Hacia el final de la feria californiana la semidesconocida compañía Console TV presentó el DISCover, un prototipo que supone un híbrido entre el PC y las consolas. Dicha máquina reproducirá juegos de PC, pero sin necesidad de instalación ni configuración: se arranca la máquina y en segundo plano va instalando los datos mientras aparece el menú del juego. La compañía presento diversos modelos, con aceleradoras gráficas de todo tipo y diferente RAM. De momento es sólo un proyecto, pues no tienen ni financiacion ni distribuidor, por lo que es posible que nunca volvamos a saber de esta "pequeña maravilla".



El discípulo supera al maestro

Virtua Fighter 4: Evolution

Todavía hay ilusos que piensan que el nuevo *VF 4: Evolution* sólo incorpora un par de personajes nuevos y cuatro mejoras gráficas. No saben lo que les espera...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **AM2**
Editor **Sega**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

Acostumbrados como estamos a que las novedades en una secuela sean obvias y tiren más por la cantidad que por la calidad, no es de extrañar que algunos aficionados a los *beat'em-ups* crean que *VF 4: Evolution* es simplemente un lavado de cara para seguir haciendo dinero con el mismo juego. Nada más lejos de la realidad. Parecía imposible superar tanto la profundidad de los combates como el estudiado detalle y preciosismo de los combates de su antecesor. Pero el genio Yu Suzuki y su equipo han conseguido con *Evolution* una nueva dimensión jugable en el mundo de los títulos de lucha, puliendo los pocos defectos con que *VF 4* contaba, y mejorando de paso su excelente apartado gráfico.

La jugabilidad está tan bien calculada que premia los movimientos más precisos

Virtuosismo Virtual

Este título está contraindicado para aquellos para los que "juego de lucha" sea sinónimo de "apretujar el mando hasta que salga zumo de botones". Al igual que su antecesor, éste se basa en una jugabilidad meditada, que premia los movimientos exactos, calculados y ejecutados en el momento preciso, que convierte cada combate en un duelo mental contra el contrario por ver quién es, en muchas ocasiones, más 'pícaro' o rápido en adoptar una posición ventajosa. En *Evolution*, se han afinado más todavía los movimientos, de manera que para realizar contraataques o sucesiones de combos hay que pulsar en el momento adecuado, en el *frame* preciso, la secuencia que queramos efectuar. Vamos, que el éxito depende de un solo factor: práctica, práctica, práctica.

El catálogo de golpes de los luchadores 'clásicos' también se ha visto remozado con algunos cambios, ya sea para evitar que ciertos luchadores tuvieran golpes repetidos (el salto con rodilla de Jacky y Wolf) o para compensar la potencia o la velocidad de determinados personajes. Aunque habrá modificaciones para todos los gustos, en algunos casos estos cambios han alterado dramáticamente la forma de encadenar ataques de ciertos personajes (la 'nueva' contundencia de Jacky promete ser digna de jugarse). Por lo que hemos podido ver hasta el momento, los dos nuevos personajes encajan perfectamente en el universo *VF*, haciéndolo todavía más variado y equilibrado... a pesar de que este par tienen unos diseños *tekkeneros* que provocarán escepticismo y úlceras de estómago entre los fans más acérrimos de la saga.

K.O. Técnico

No esperábamos grandes cambios gráficos en esta secuela, pero en su afán de perfeccionismo Yu Suzuki ha hecho trabajar a los grafistas para eliminar los molestos *jaggies* de *VF4*, y





Brad es un personaje nuevo, pero eso no significa que no parta caras como el que más.





Inteligencia... ¿artificial?

El modo Quest nace como evolución natural del modo Kumite de *VF 4*, superándolo con creces ya que nos propone patearnos virtualmente diferentes salones recreativos de Japón y enfrentarnos a nuestros oponentes en diversos torneos para ganar dinero y de esta manera desbloquear... ¡hasta 1.500 ítems diferentes! Pero lo mejor de todo es que, a través de VF.net, AM2 ha recopilado las estadísticas de lucha de hasta 500 luchadores humanos "reales", con sus distintas tácticas, comportamientos y *tics*, y las ha incluido en su base de datos, haciendo de este modo una experiencia de juego nunca antes vista, y menos jugada. Realmente insuperable.





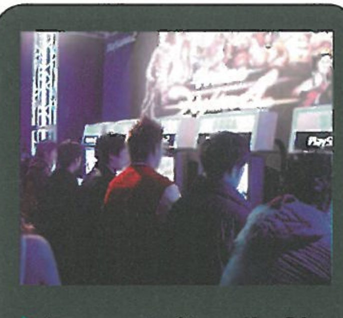


Jacky y Sarah Bryant son un buen ejemplo de que el amor fraternal ha pasado de moda...

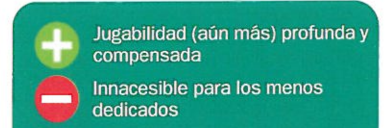
haciendo chirriar al límite la memoria gráfica de PS2, ya que además se han permitido mejorar aún más la resolución de las texturas. Todo ello acompañado de nuevos efectos climatológicos y cambios en los escenarios según el momento del día que peleemos. Un auténtico *tour de force* visual, si tenemos en cuenta que el anterior *VF 4* ya era toda una delicia para los ojos.

Los dos nuevos personajes encajan en el universo *VF*, haciéndolo más variado y equilibrado

Debido a su profundidad y estudiada sutileza, *VF 4: Evolution* es un juego inaccesible para los menos pacientes, y una pesadilla para analistas con cierres contrarreloj (¡malditos Yu Suzuki y su perfeccionismo!). La magnificencia, belleza y calidad de este juego se descubren poco a poco, se saborean después de bastante práctica, y se descubren tras muchos combates; todo ello, dejando detrás un reguero de tilas, berridos de histerismo, y recuerdos a la familia de los programadores... que los aficionados a los *beat'em-ups* en general, y a las artes marciales en particular agradecerán. No hay que olvidar que en Japón *VF 4* es una auténtica fiebre jugable en consolas y máquinas recreativas, que no se vivía prácticamente desde la época de *Street Fighter II*. Una exquisitez, en definitiva, de la que más aprendemos cuanto más jugamos, y de la que anhelamos tener la versión PAL para constatar su supremacía en el género.



Para que os hagáis una idea del perfeccionismo de los desarrolladores de AM2, la edición para PS2 de *VF 4: Evolution* está basada en la segunda versión de la *coin-op* del juego, que solucionaba pequeños detalles gráficos y equilibrar mínimamente la potencia de ciertos luchadores.















Evolucionando con un par



Brad Burns

Después de convertirse en campeón absoluto de *kickboxing*, sus únicas metas en la vida son encontrar un rival a su medida y correrse juergas nocturnas con mujeres (que parece ser también la afición principal de unos guionistas que conocen a la perfección la palabra "estereotipo"). Es uno de los púgiles más equilibrados y espectaculares del juego.



Goh Hinogami

Este asesino a tiempo parcial combina movimientos procedentes del kárate y el judo clásicos, y es uno de los personajes más 'duros' con los que iniciarse en el juego. Sus golpes son relativamente lentos, pero cuentan con una gran potencia apoyada por unas habilidades de 'desvío' totalmente únicas.

Corre corre, que te acuchillo

Clock Tower 3

¿Capcom + *survival horror* = *Resident Evil*? Pues no. Al menos en esta ocasión, en que la compañía de Osaka se ha aliado con Sunsoft para realizar una secuela de *Clock Tower*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sunsoft**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **¡Ya!**

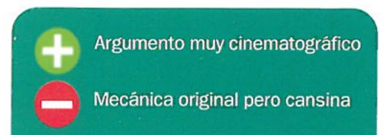
Aunque hoy en día casi nadie se acuerde de él, allá por 1995 apareció un juego para Super Nintendo llamado *Clock Tower* que prefiguraba algunas de las características del *survival horror* que impuso al año siguiente el popularísimo *Resident Evil*. Por eso no deja de ser curioso que sea precisamente Capcom la que haya recuperado esta devaluada saga para, en alianza con Sunsoft, darle aires nuevos con el lanzamiento de *Clock Tower 3*.

En el juego, la madre de la adolescente inglesa llamada Alyssa Hamilton ha desaparecido. Como la chica tiene más aires de superioridad que los huéspedes del *Hotel Glam* no está dispuesta a hacerse la cama cada día por lo que se propone encontrarla. Y qué mejor lugar para empezar que... ¡en el Londres de principios de la década de los 40! Los aviones de la Luftwafe bombardean la ciudad y los cadáveres atestan las calles. La protagonista está desorientada, deambula por las calles y se topa con un fantasma.

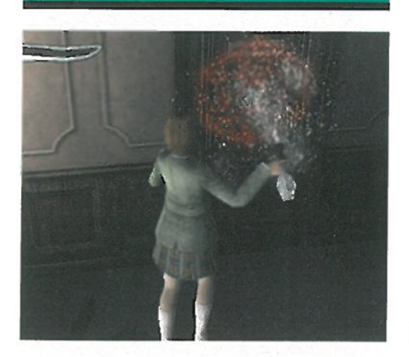
Así transcurren los primeros minutos de *Clock Tower 3* y durante el resto de la aventura seguirá emulando al Marty McFly de *Regreso al Futuro*... aunque sin DeLoreans plateados que valgan. En estos viajecitos topará con cinco psicópatas a los que se enfrentará durante la mayor parte del tiempo con un arma infalible: sus pies. Y no porque la chica sea una experta karateka, sino porque tendrá que poner pies en polvorosa en cuanto vea al *serial killer* de turno hasta encontrar un lugar en el que esconderse durante unos segundos. Si es atrapada, se llenará una barra de pánico hasta que sufre un infarto y muera.

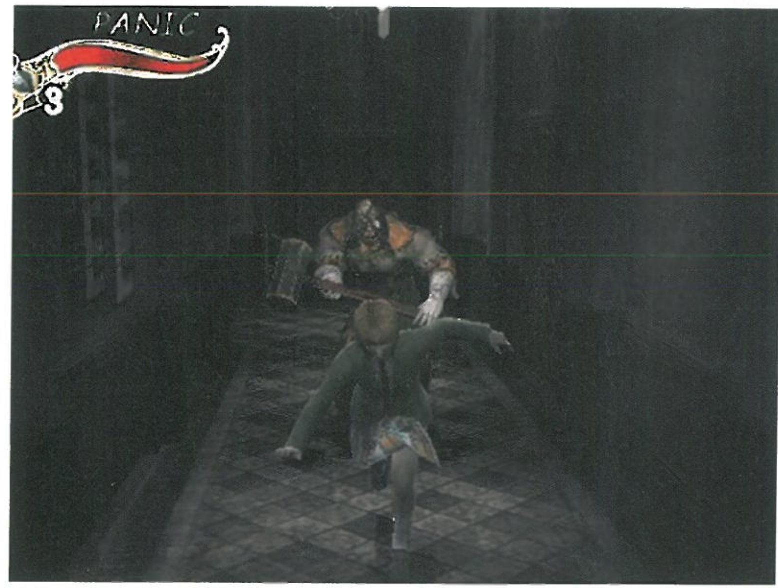
La protagonista topará con cinco psicópatas a los que se enfrentará con un arma: sus pies

Vamos, que éste no será un juego muy *residenteviliano*, como indican la ausencia de zombies, armas de fuego y demás parafernalia. Pero sus escenarios renderizados con ángulos de cámara fijos, su música desquiciante, su ambientación terrorífica y, cómo no, esos inefables puzzles que tantas veces nos han desesperado no deja lugar a dudas: Capcom anda detrás de todo esto.









"¡Pero espera bonita, que te mato la mosca de la espalda!" "¡Que me dejeeeeees!"









Requiem por un director de género

Hace un par de años pasó por el Festival de Sitges una película japonesa llamada *Battle Royale*, que sorprendió agradablemente a algunos y disgustó profundamente a otros por su visión irónica de la violencia. Su director era Kinji Fukusaku, un veterano del cine de género negro en Japón que volvió a la actualidad cinematográfica gracias a ese film protagonizado por Takeshi Kitano. Quizá por ello fue el elegido para dirigir las escenas cinemáticas de *Clock Tower 3* poco antes de ponerse a rodar *Battle Royale 2* que, por desgracia, no pudo acabar debido a su muerte a principios de año.





Dead to Rights

El justiciero de la ciudad

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **¡Ya!**

A los desarrolladores de videojuegos les gusta eso de poder afirmar que su último videojuego es "muy cinematográfico" o "cuenta con un guión hollywoodiense" (aunque esto último es cada vez más un insulto que una alabanza), tendencia a la que los chicos de Namco se han adscrito totalmente con este *Dead to Rights*, que en todo momento juega a mezclar las convenciones del cine negro con las del cine de acción de toda la vida.

Y es que su protagonista, Jack Slate, es uno de esos policías traicionados en busca de venganza por un crimen cometido contra su familia (¿alguien dijo *Max Payne*?) que por el camino encontrará un rosario de traiciones, dobles juegos y otros requiebros argumentales (¿de verdad no os suena un tal *Max Payne*?) a los que tendrá que enfrentarse con la ayuda de su habilidad con las armas, con la del archifamoso *bullet-time* y con la de su perro (hummm... vale, Max Payne no tenía perro).

Sus desarrolladores han querido evitar que *Dead to Rights* siguiera el esquema "mata-mata-mata" que suele imperar en el género, por lo que han incluido una serie de objetivos a cumplir, trufándolos además con unos cuantos minijuegos para darle una cierta variedad a su desarrollo. Aun así ¿cuánto tardará una Asociación de Padres en pedir que sea retirado del mercado, por si pervierte a algún menor desprevenido?


¡Una película de acción en nuestra PS2!


¿No hay demasiados 'homenajes' a *Max Payne*?



Vale, Jack va en busca de venganza, pero también tiene derecho a parar a comer en un chino.





Derrapando en los 70

Starsky & Hutch

25 años después, nos llega la adaptación de una serie popularísima en los 70... lo que implica un festival de pantalones de campana, pelos a lo *afro* y camisas abiertas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Mind's Eye**
Editor **Empire/Gotham Games**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **¡Ya!**

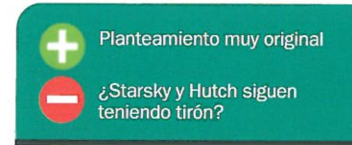
Esta adaptación de *Starsky & Hutch* parecía condenada a ser el enésimo clon de *Driver* que visitaba el mundo consolero, pero os podemos decir que, aunque el juego se basará en perseguir malhechores a altas velocidades por la ciudad sus desarrolladores se han encargado de dotarlo de unos cuantos elementos que le separan de la ya mítica saga de Reflections.

Quizá la mayor novedad la encontramos en que no detendremos a los malos a empellones, sino disparando por la ventanilla (eso sí, bajándola antes, no nos seáis bestiajos). ¿Será que los detectives más chulos de los 70 tienen demasiado apego a la enceradísima carrocería de su Ford Torino como para rayarla? Lo interesante de este sistema es que incluye un modo cooperativo en el que un jugador conduce el coche y el otro dispara con la pistola óptica, algo pocas veces visto hasta la fecha y que, sin duda, traerá consigo horas y horas de diversión y piques entre amiguetes del estilo "¡Tío, qué poca puntería tienes!" "¡Pues tú a ver si te acercas más, que pareces una abuela conduciendo". Impresionante, vamos.

Incluye un modo cooperativo en el que un jugador conduce el coche y otro dispara con la pistola óptica

A este divertidísimo sistema de juego se le añade una estructura 'televisiva'... y es que el juego se divide en capítulos y temporadas en lugar de en fases, y lo que es más, no tendremos un marcador de tiempo para completar una detención, sino que deberemos movernos de forma espectacular y heroica para que los índices de audiencia se mantengan altos... porque de no ser así, sufriremos una patada en las nalgas digna de los programadores de Antena 3 Televisión, teniendo que afrontar el fatídico "Game Over". Así que ya sabéis, a derrapar, quemar rueda y a provocar accidentes, que es lo que piden los espectadores... bueno, eso y famosos pegándose gritos y tirándose de los pelos a la mínima de cambio, pero ése es otro tema.

Un detalle curioso del juego es que el tratamiento gráfico que se la he dado es mucho más cercano al cómic que a la televisión. Hasta el punto de que Starsky y Hutch son bajitos y cabezones como... ¿El Fary?


Planteamiento muy original
¿Starsky y Hutch siguen teniendo tirón?





No es raro que Hutch vaya tan despeinado... ¡todo el día con la cabeza fuera de la ventanilla!









Me acabo de licenciar





La buena noticia es que todos los personajes de la serie aparecen en el juego. Algo caricaturizados, eso sí, pero perfectamente reconocibles. La mala noticia es que las voces no son las originales... bueno, casi ninguna. Los desarrolladores se han asegurado la presencia de Antonio Fargas, un actor cuyo papel estrella fue el de Huggy Bear, el soplón negro de la serie (que no tiene nada que ver con Holybear) y que se hizo famoso por su vocabulario "molón" y su extraña (por no decir ridícula) forma de andar. Ni Paul Michael Glaser (Starsky) ni David Soul (Hutch) han doblado a sus personajes... aunque seguro que ceder sus derechos de imagen ya les ha producido suficientes beneficios.

Sphinx and the Shadow of Set

Vacaciones en Egipto

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Eurocom**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**

En este juego encarnaremos a Sphinx, un particular héroe que con la ayuda de su compañera momia (pero no os asustéis, no se trata de Sara Montiel) deberá salvar al mundo del malvado Set, para lo que deberemos viajar a través de los misterios egipcios, sus pirámides y su mitología.

Lo más destacable del título, al menos en su versión previa, es su apartado gráfico: los escenarios son enormes y todas las edificaciones han sido plasmadas con todo tipo de detalles de la época egipcia, en la que toda la imaginería visual del juego está directamente inspirada. Este virtuosismo técnico, sin embargo, tiene su contra en la simplicidad de los puzzles, ya que gran parte de ellos se limitan a la utilización de una cerbatana con cámara subjetiva, que pese a ello ameniza en ocasiones una acción un tanto demasiado basada en el combate. Aunque sin duda el principal punto flaco de *Sphinx* es el comportamiento de la cámara en determinadas zonas del escenario, que te puede dejar más vendido que un *Playboy* con un póster central de Laetitia Casta.

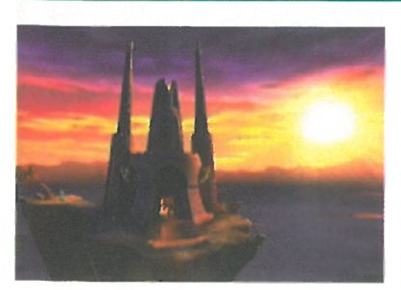
No obstante el especial (y egipcio) encanto de la historia nos hace albergar esperanzas en la futura aparición de *Sphinx and the Shadow of Set* en el mercado, ya que si se corrigen dichos defectillos podemos estar ante un título muy interesante.


Ambientación encantadora y atractiva


Tiene que pulirse el trabajo de cámaras



Para que luego digan que los juegos son violentos: aquí Sphinx tocando la flauta.





Un futuro muy animado

Futurama

Futurama es "la otra serie" creada por Matt Groening, a la que contagió de toda la ironía de *Los Simpson*... ¿se contagiará su videojuego también de la mediocridad de los basados en Homer y compañía?

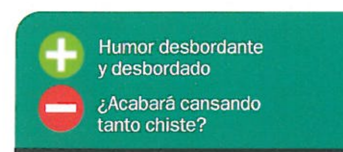
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Unique**
Editor **SCI**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Julio**

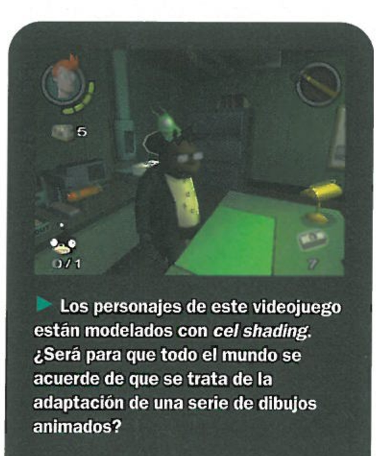
Podéis respirar tranquilos: *Futurama* no va a ser ni un juego de *karts* ni un *party game* (esos juegos basados en minijuegos de dudoso gusto) ni ningún otro subproducto al que se le haya unido el nombre de una serie de éxito. Lo que nos vamos a encontrar es, a grandes rasgos, un juego de acción con toques plataformeros que discurrirá por las localizaciones típicas de la serie original.

Y es que se nota que los desarrolladores de Unique no han querido dejar escapar el espíritu irreverente de *Futurama*, sobre todo si le echamos un ojo a su muy sarcástico argumento. Debido a su desastrosa gestión del Planet Express (que, aunque lo parezca, no tiene nada que ver con nosotros), el profesor Farnsworth se ve obligado a vender la empresa a la todopoderosa Mamá. Pero lo que no sabía el científico loco favorito de América (porque George Bush no es un científico, amiguetes) es que, con su compra, la malvada mujer de negocios y progenitora en sus ratos libres ha pasado a dominar el 51% del planeta Tierra... con lo que ahora le pertenece por pleno derecho.

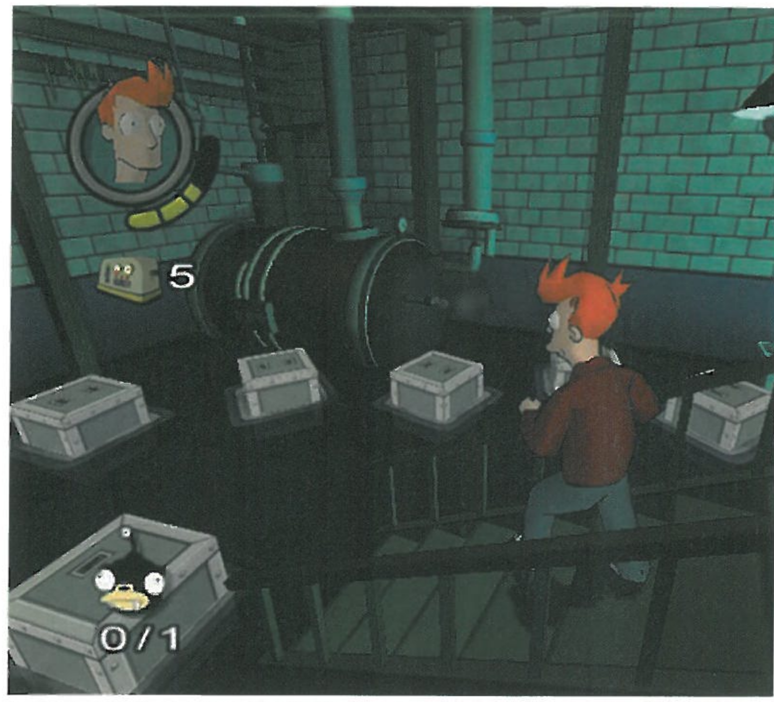
Para arreglar tan surrealista desaguisado deberemos tomar el papel de los cuatro protagonistas principales de la serie, recorriendo cuatro mundos distintos repletos de chistes afilados como cuchillas y un impagable surrealismo... bueno, y también de plataformas y enemigos a los que eliminar, claro. Lo que aún está por ver es si el juego sufrirá el síndrome *Hotel Glam*: una vez hayamos asimilado (y quizá aborrecido) todas sus bromitas y chascarrillos, ¿seguirá teniendo la misma gracia?

Los desarrolladores de Unique no han querido dejar escapar el espíritu irreverente de *Futurama*


Humor desbordante y desbordado
¿Acabará cansando tanto chiste?


Los personajes de este videojuego están modelados con *cel shading*. ¿Será para que todo el mundo se acuerde de que se trata de la adaptación de una serie de dibujos animados?


Bender caminando entre violentos *golems* de piedra que intentan destruirle... Cosas de ser un robot borracho y ladrón.



Cualquier excusa es buena para meter una fase de plataformas. Hasta una inundación.






¡Esto sí que es un doblaje?




Uno de los grandes aciertos que tiene este *Futurama* es haber contado con los actores que doblan a nuestro idioma a los personajes de la serie televisiva. Fry, Bender, Leela y compañía tendrán la misma voz que en la caja tonta, lo que acrecienta la sensación de estar viviendo un episodio más... cosa que, por desgracia, jamás nos ha ocurrido con los juegos de la familia más amarilla del mundo. ¿Quién puede olvidar aquellos juegos de *Los Simpson* en los que había que oír a Homer mojar las rosquillas en inglés y a Bart diciendo "Laisa" en lugar de "Lisa"?

RTX Red Rock

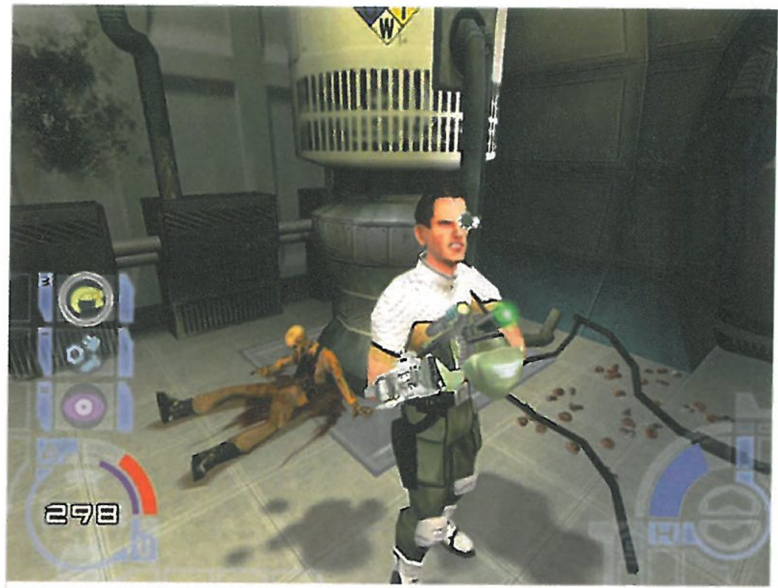
¿Hay vida en Marte?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¡Ya!**

Como su nombre indica, *RTX Red Rock* centra su acción en el Planeta Rojo, que es como llaman (mal le pese a José María Aznar) a Marte. En él vive nuestro héroe Wheeler, un organismo biomecánico con pinta de extra de *Star Trek* que, como soldado marciano, debe defender la "roca roja" de ataques enemigos. Para ello contaremos con instrumentos como un escáner de temperatura y otro que detecta formas alienígenas, además de un arsenal muy variado que guarda el brazo de Wheeler (lanzagranadas y garfio incluidos).

La acción de este *shooter* en tercera persona se combina perfectamente con largas fases de exploración y puzzles. En él destacan por encima de todo el modelado del personaje y la fluidez de sus movimientos, así como la espectacularidad de sus armas y sus diferentes modos de visión... sin embargo, la medalla de oro se la llevan las batallas épicas, imprescindibles en el género, con toda clase de enemigos cibernéticos. Por desgracia, ciertas zonas abiertas de Marte pecan de simplicidad en sus texturas y afean un poco este pretendido espectáculo galáctico. De todas formas, la firma de LucasArts y el aire marciano que impregna *RTX Red Rock* lo avalan como un juego a tener en cuenta en su futura edición, así que os mantendremos informados sobre él.





"A ver, ¿dónde está el gracioso que me ha cambiado el traje galáctico por este chándal?"

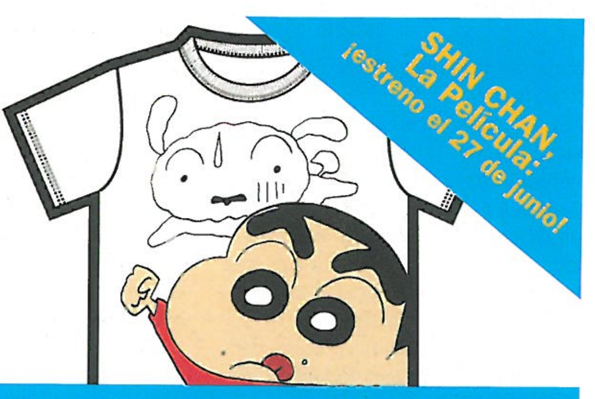




PLANETSTATION Y LUK INTERNACIONAL SORTEAMOS...

5 PACKS SHIN CHAN

Sorteamos 5 packs formados por una camiseta, una alfombrilla para ratón y un llavero exclusivos entre los que respondan correctamente a la siguiente pregunta, enviando el cupón por carta o con un SMS:



¿CÓMO SE LLAMA EL PERRO DE SHIN CHAN?

A **LLOVIDO**
B **WHISKY**
C **NEVADO**
D **LUIS FERNANDO**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DIRECCIÓN ______
LOCALIDAD ______
TELÉFONO ______ C.P. ______
E-MAIL ______

Ahora también puedes participar en los concursos de *PlanetStation* con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetchan*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetchan.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de agosto de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 57 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SHIN CHAN* (PLANET 55) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Grand *Winner* Auto

Midnight Club II

Si adoras las misiones de conducción de los *GTA* pero te aburres más que un fan de *OT* en *La Noche Abierta* cuando debes bajar del coche, enhorabuena: éste es tu juego soñado

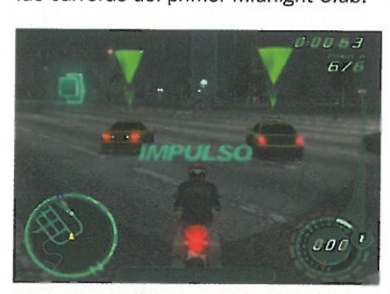
Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Rockstar San Diego**
Editor **Take2**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **64,95 euros**

Si bien podríamos decir que *Midnight Club II* es primo hermano del popular *BurnOut* (aquel juego de carreras que, menos a conducir, te enseñaba a hacer de todo con un coche), sobre todo por detalles como las calles llenas de tráfico que reacciona de forma muy diferente ante nuestras carreras o los turbos que hay incorporados en algunos vehículos, a lo que en realidad se parece este juego de Rockstar San Diego es a las misiones de conducción de *GTA III* y *GTA: Vice City*. Algo no de extrañar, teniendo en cuenta que ante la aparición de la tercera parte de esta saga muchos exclamaron los parecidos de sus fases en coche con las carreras del primer *Midnight Club*.

Un oponente 'especial' en cada carrera nos pondrá en más problemas que los demás pilotos

Como ya se apuntaba en su primera parte y se perfeccionó en la tercera parte de *Grand Theft Auto*, no tenemos una pista marcada que recorrer sino toda una ciudad inmensa en la que se activarán unos puntos de control que deberemos ir superando. Además la policía nos perseguirá insistentemente y contaremos con un oponente 'especial' en cada carrera que nos pondrá en más problemas que los demás... unos rivales que desbordan chulería *hip-hop* por los cuatro costados, demostrando su carisma en unos comentarios despectivos sobre nuestra persona que son de lo mejorcito del juego.

Lo único que impide a *Midnight Club II* acceder al podio de los juegos de velocidad para PS2 es una parte técnica que, aun siendo notable, no llega al nivel de orfebrería técnica de sagas como *Gran Turismo* o *BurnOut*, sobre todo en lo que a modelados de los coches se refiere (eso de que los vehículos brillen menos que Pedro Guerra en el Festival de Eurovisión no es el colmo de la espectacularidad visual). Un defectillo que sus desarrolladores han compensado con creces a base de velocidad, diversión y oponentes carismáticos... de hecho, sólo falta Tommy Vercetti.





- **Velocidad terminal**
- **Rivales con carisma**
- **Parte gráfica "sólo" notable**

Ambientación	8,5	**8**
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	8,5	
Duración	8	
Vidilla	8,5	

! Te gustará si te gustan... ***Grand Theft Auto*** y ***BurnOut***



La buena noticia de las motos es que son más rápidas... la mala, que sales volando a la mínima.





Estos amables policias parecen totalmente decididos a hacer que "detengas" el vehículo. Si valoras tu carrocería, hazles caso.





No sólo de coches vive el hombre... como podéis comprobar, también podremos disputar las carreras en vehículos de dos ruedas.

Enchufados a la velocidad

Ya hemos tenido ocasión de probar las capacidades *on-line* de *Midnigth Club II* y os podemos asegurar que el juego adquiere una dimensión diferente. ¿Que ya te has cansado de ganar carrera tras carrera? ¿Has desbloqueado mejor vehículo y ningún piloto puede ni toserte? Pues nada, puedes enchufarte a la red y jugar contra otros tipos tan osados como tú... ¡de todo el mundo!. El mejor ejemplo es nuestro pobre jefe de redacción T-Virus, que se tenía por el mejor piloto virtual de todos los tiempos hasta que unos tipos de Los Angeles le hicieron morder el polvo. Pero tranquilos: ha jurado venganza.





PLANETSTATION Y VIVENDI UNIVERSAL SORTEAMOS...



Para conseguir una de las 15 copias de este juego, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta enviando por correo el cupón o con un SMS desde tu móvil:

¿COMO SE LLAMA LA PERSONALIDAD HUMANA DE HULK?

A. **COTO MATAMOROS**
B. **BILL BIXBY**
C. **BENITO BONIATO**
D. **BRUCE BANNER**

¿CÓMO SE LLAMA PERSONALIDAD HUMANA DE HULK?

A **COTO MATAMOROS** B **BILL BIXBY**
C **BENITO BONIATO** D **BRUCE BANNER**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________

DIRECCIÓN ____________

LOCALIDAD ____________

TELÉFONO ____________ C.P. ____________

E-MAIL ____________

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planethulk*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planethulk.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de agosto de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 57 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.





RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *HULK* (PLANET 55) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Lo que da de sí un culebrón

Dynasty Warriors 4

Por si pensábamos que ya lo habíamos visto todo sobre *El Romance de los Tres Reinos*, los chicos de Koei nos demuestran que las dichosas novelitas aún puede dar mucho de sí

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **59,95 euros**

La saga *Dynasty Warriors* es como el vino. Y no lo decimos sólo porque mejore con el tiempo, sino sobre todo porque igual que la gente que no entiende de vinos es incapaz de distinguir entre un Rioja de buena cosecha y un Don Simón de oferta en el Caprabo, para los no aficionados a la serie de *beat'em-ups* de Koei es bastante complicado distinguir entre un capítulo y otro. Algo que no es de extrañar teniendo en cuenta que, desde que la saga dio el salto a los 128 bits, ha sufrido unos cambios a nivel técnico y a nivel jugable francamente mínimos.

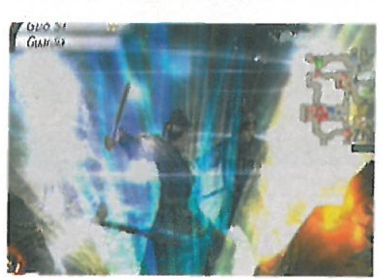
Eso sí, hay que reconocer que en este *Dynasty Warriors 4* se ha producido una mejora bastante sustancial de la Inteligencia Artificial de todos los personajes controlados por la consola, para lo bueno y para lo malo. Por un lado, esos guardaespaldas que solían ser menos útiles que un cenicero en el fondo de una piscina (y es que más que protegernos ellos a nosotros, teníamos que protegerlos nosotros a ellos) ahora incluso te ayudan a sobrevivir en los combates. Pero por el otro, los soldados enemigos ahora son más inteligentes y más puñeteros, y tendrán muchos menos escrúpulos para pegarnos una estocada por la espalda, dejándonos la barra de energía temblando.

Los guardaespaldas, normalmente bastante inútiles, ahora te ayudan a sobrevivir

Se han introducido también otras novedades bastante llamativas a primera vista, pero que una vez encontradas en el juego quedan un poco diluidas en el conjunto, como la posibilidad de participar en duelos uno contra uno con oficiales enemigos (ocurre en pocas ocasiones y además



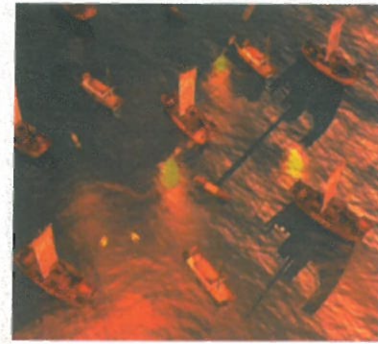






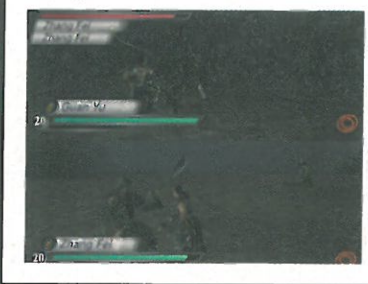
"En vez de la suerte preferiría que me sonriera Monica Bellucci, pero qué vamos a hacer"





Diversión a pares

En *Dynasty Warriors 3* ya podíamos disfrutar de un tanto limitado modo Versus, pero los chicos de Koei han querido ofrecernos algo un poco más complejo en la cuarta parte de la saga. Por ello, en lugar de simples enfrentamientos uno contra uno, han incluido en el modo en cuestión (rebautizado como Combate) cuatro minijuegos distintos: Enfrentamiento, que viene a ser el Versus clásico; Contienda, que ocurre en un recinto oscuro; Dominio, un todos contra todos en el que debemos buscar aliados a tortas; y Escolta, consistente en proteger un carro de los embites de los soldados enemigos.







Con semejante apellido, seguro que ha tenido que aguantar todo tipo de bromitas.



Pues como se entere Beckham de que J1 se queda con su mujer, se va a poner bueno...

es tan corto que no da tiempo a disfrutarlo), el uso de catapultas y otras armas 'masivas' para derruir edificaciones enemigas (limitadas a unas repetitivas escenas de vídeo) o la posibilidad de cambiar de personaje mientras jugamos al modo Musou (algo que aporta más bien poco a la jugabilidad).

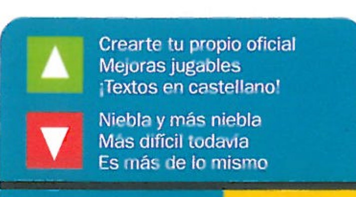
Respeta todas las líneas maestras del original, y sólo introduce algunas modestas novedades

Gráficos... ¿mejorados?

En cambio, a pesar de que el maremágnum de golpes, espadazos y ataques mágicos tienen la misma pinta de siempre, el fan de la saga atento a los detalles notará las mejoras a nivel técnico que los desarrolladores de Koei han introducido. La más evidente es la casi total ausencia de ralentizaciones, pese a que el número de personajes que se mueven en pantalla incluso ha aumentado con respecto a *Dynasty Warriors 3*... aunque, eso sí, de vez en cuando se produce algún problema de *clipping* y, como viene siendo habitual, la cámara no ha perdido la costumbre de dejarnos más vendidos que un especial de lencería de Monica Bellucci en la puerta de un cuartel.

También hay que destacar el cambio de los escenarios más bien cerrados y un tanto laberínticos de los anteriores capítulos por otros mucho más amplios y abiertos, que reflejan mucho mejor el aspecto que debía tener la China de la época que nos cuenta la historia de *El Romance de los Tres Reinos*. Lástima que, como siempre, no podamos disfrutarlos en toda su plenitud por el defecto principal que caracteriza a la serie: esa densa niebla gris que cubre los escenarios intentando ocultar el brutal *pop-up* de los fondos, y que en algunos escenarios incluso ha empeorado con respecto a su predecesor (y es que usar efectos climáticos como la nieve aún hacen sufrir más el motor gráfico de Koei).

En resumen, *Dynasty Warriors 4* es lo que se podría llamar una secuela (casi) perfecta: mantiene respetuosamente todas las líneas maestras de su original, y sólo introduce algunas novedades de calibre más bien modesto para no molestar demasiado a los fans. Lo malo es que precisamente esto puede provocar el rechazo de los no aficionados, que verán en esta cuarta parte más de lo mismo que la serie de Koei ha ofrecido hasta ahora.



Crearte tu propio oficial
Mejoras jugables
¡Textos en castellano!

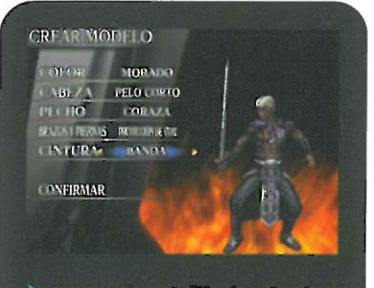
Niebla y más niebla
Más difícil todavía
Es más de lo mismo

Ambientación	**8**
Gráficos	**8**
Jugabilidad	**8**
Duración	**7,5**
Vidilla	**8,5**

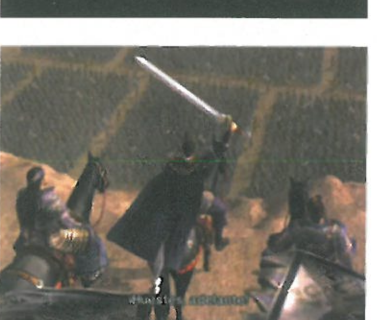


8

Te gustará si te gustan... ***Dynasty Warriors* y *Las Dos Torres***



En este *Dynasty Warriors 4* se ha solventado uno de los principales problemas de la saga: la imposibilidad de crearte tu oficial a medida. El único problema es que sólo hay un tipo de aspecto físico, y el resto de parámetros a escoger son muy reducidos, así que todos los personajes resultantes parecen ser familia directa...






A diferencia de *Kessen*, en *Dynasty Warriors* la única estrategia que hay que seguir es la del jarabe de palo.





Allá por el año 1988 cierta compañía japonesa (cuyo nombre empieza por "Ko" y acaba por "ei") desarrolló un juego de estrategia para NES al que bautizó como *San Goku Shi*, y que estaba basado en una antigua novela china llamada *El Romance de los Tres Reinos*... ¿os suena de algo?

Baloncesto de patio de colegio

NBA Street Vol. 2

Con este juego EA Big sitúa a su saga *NBA Street* en lo más alto de los arcades baloncentísticos, un pedestal que ni *NBA Jam* parece en condiciones de arrebatarle

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **NuFX**
Editor **EA Big**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

La primera entrega de *NBA Street* sentó cátedra en su día gracias a su concepción del baloncesto como mero espectáculo sin ningún tipo de reglas físicas o arbitrales (como *Noche de Fiesta* pero en divertido, vamos). Puro talento, con jugadores saltimbanquis dispuestos a saciar las ansias de dinamismo de los jugones de la PS2 y recordándonos a aquel legendario *NBA Jam* que tan profundamente mermó nuestra paupérrima asignación semanal en las viejas máquinas recreativas.

El listón había quedado altísimo, pero a los chicos de EA Big les gustan tanto los retos que no sólo los incorporan a sus juegos sino que también se los aplican a ellos mismos. Así que han conseguido mejorar todo lo mejorable en aquel imprescindible *NBA Street* para dejarnos en las manos un clásico instantáneo en el que se potencia la dificultad, aparecen nuevas jugadas a cuál más espectacular y la atmósfera de patio de colegio suburbial queda más patente que nunca.

Y hablamos de la atmósfera porque los desarrolladores han sabido crear una imagen propia para la saga en este *NBA Street Vol. 2*, suficientemente diferenciada y atractiva para poder ser identificada al primer golpe de vista. Básicamente esta segunda parte rememora los años 70, la época dorada de la NBA, los pantalones de campana y las cadenas de oro sobre pelo en pecho, de ahí que muchos de los jugadores legendarios que podemos desbloquear a medida que avancemos provengan de ésta, y que la parafernalia musical e icónica del juego y de las pantallas de transición (y es que hay algo que no ha mejorado: los tiempos de carga) sea un "Dios salve a Tony Manero". La música *hip-hop* de la banda sonora contribuye, evidentemente, a ello.

Rememora los 70, la época dorada de la NBA, los pantalones de campana y las cadenas de oro

The ball is on fire!

Lástima, eso sí, que los comentarios del gran Bobbito García (que no, no es otro niño bailarín a lo Raulito, sino un DJ y locutor radiofónico de Nueva York de inmensa fama en el mundo del *hip-hop*) no hayan sido doblados al castellano por él mismo, que es hispano, porque las perlas que suelta (algunas en perfecto español) y la entonación que imprime a sus ácidos comentarios acompañan muy bien los







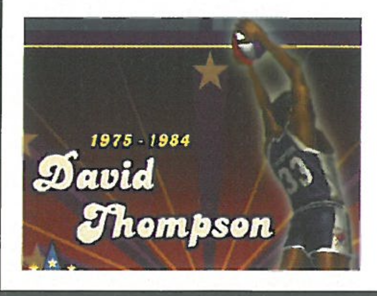
Los baloncestistas son tan peligrosos que tienen que jugar entre rejas...





Un modo Leyenda legendario

Los puristas del baloncesto como nuestro redactor Kain (que, cuando no está intentado recuperarse de una resaca, es capaz de recitar de memoria el nombre de los limpiapelotas del equipo más cutre de la NBA) en un primer momento pueden quedar desencantados con la mecánica un tanto especial de *NBA Street Vol. 2*... pero seguro que encuentran un aliciente en su modo Leyenda, donde encontrarán a jugadores con tanto pedigrí como Jerry West, Larry Bird, Wilt Chamberlain, Oscar Robertson, Michael Jordan en dos épocas y Dominique Wilkins, entre muchos otros.



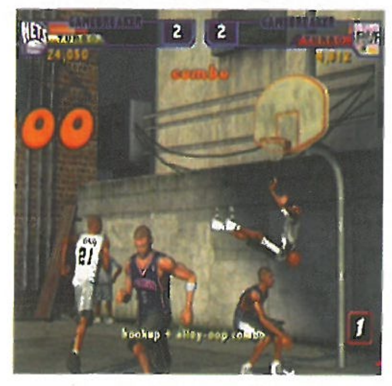




Si hay algo más divertido que las jugadas, es lo chulitos que se pone los jugadores.







¿Es un pajaro?, ¿Es un avión?. No, es que en *NBA Street Vol. 2* la ley de la gravedad no está muy vigente.

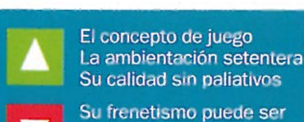


lances del juego. ¿Para cuándo un equivalente del imprescindible binomio Manolo Lama-Paco González fuera de la saga *FIFA*?

La mecánica de este *NBA Street Vol. 2* continúa siendo la misma: los botones de turbo, combinados con los de tiro, pase o amague, permiten realizar todo tipo de fuegos de artificios que abruman al rival e incluso a nosotros mismos. En este sentido el tutorial es práctico y esencial para llegar a dominar todos los nuevos movimientos que incorpora, entre los que destaca por su originalidad el lanzamiento de la pelota contra un rival o contra el tablero para que vuelva a nuestro jugador o una jugada defensiva nueva e importantísima como el supertapón.

Técnicamente este juego alcanza cotas supremas, ya que el motor gráfico no se resiente ni deja ver la más mínima ralentización en ningún momento, a pesar del frenetismo y la asombrosa rapidez con la que se desarrolla cada jugada. Además el modelado de los baloncestistas, ahora más caricaturesco que realista, le confiere al título un aire todavía más legendario y juguetón, lo que unido a unas animaciones que superan el cierto acartonamiento de su predecesor convierten a esta secuela de *NBA Street* en un título totalmente imprescindible para los aficionados al baloncesto y a los amantes del arcade deportivo más puro y duro.

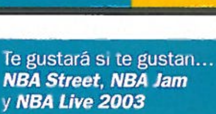
El motor gráfico no se resiente ni deja ver la más mínima ralentización en ningún momento



▲ El concepto de juego
La ambientación setentera
Su calidad sin paliativos

▼ Su frenetismo puede ser excesivo
No apto para cardiacos

Ambientación	9,5	9
Gráficos	9	
Jugabilidad	8,5	
Duración	8,5	
Vidilla	9	



! Te gustará si te gustan...
NBA Street, NBA Jam* y *NBA Live 2003







Quién les iba a decir a estas superestrellas que EA les iba a enviar de nuevo al instituto...

Nuevo sistema Gamebreaker

En *NBA Street*, la acumulación de trucos y jugadas espectaculares permitía realizar una megajugada llamada Gamebreaker, que rompía el partido a favor del equipo que antes la realizara, restándole incluso puntos al rival... Pues este sistema ha evolucionado en su secuela, permitiendo acumular dos barras de energía que destrozan aún más al contrincante de turno. Y es que, a diferencia de la primera barra, esta segunda es imparable y destroza de verdad cualquier partido por desparejo que sea.





Estos nazis son el demonio

Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection

Gracias a este *shooter*, recuperar reliquias con poderes sobrenaturales durante la Segunda Guerra Mundial ha dejado de ser patrimonio de arqueólogos con látigo y sombrero

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Raster**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Olvidados de los *shooters* de recorrido rectilíneo en los que sólo hay que ir destruyendo todo lo que se te ponga por delante: la saga *Wolfenstein* siempre se ha caracterizado por unir los tiros subjetivos a un desarrollo bastante laberíntico en el que a menudo te encontrabas con la situación de tener que buscar una llave matando enemigos y, una vez encontrada, recordar el camino hacia la puerta indicada eliminando aún más enemigos.

Pues bien, *Return to Castle Wolfenstein* hereda esta dinámica pero de una manera mucho más 'moderna'. Deberemos ir cumpliendo 'objetivos' como destruir una radio o encontrar a una persona determinada, y sólo cuando los hayamos realizado se desbloqueará una puerta o aparecerá un interruptor que nos permitirá seguir avanzando. Vamos, que volveremos a sufrir esa vieja sensación de no tener ni idea de qué hacer para avanzar que todos los fans de *Doom* hemos 'disfrutado' alguna vez. Pero lo que sin duda hará aflorar las lágrimas de los más nostálgicos será la enorme cantidad de áreas secretas que esconde cada nivel, sólo comparables con las de aquel añejo *Wolfenstein: Spear of Destiny*.

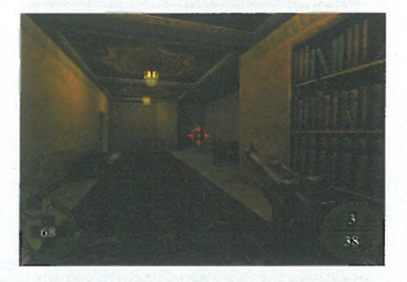
Olvidaos de los *shooters* de recorridos rectilíneos en los que sólo hay que ir destruyéndolo todo



Enemigos a tutiplén

Mención especial merecen los enemigos. Quizás su IA no sea la mejor de la historia de los videojuegos, pero hay tantos y tan diferentes que la diversión está más que garantizada. Por ejemplo, mientras estemos en

▶ Como buena película de la Segunda Guerra Mundial, este juego hace honor a todos los tópicos del género. Aquí podéis ver el teleférico del film *El Desafío de las Águilas*.





Estos nazis tienen muchas ganas de morir... hasta se ponen dianas rojas en la ropa y todo.



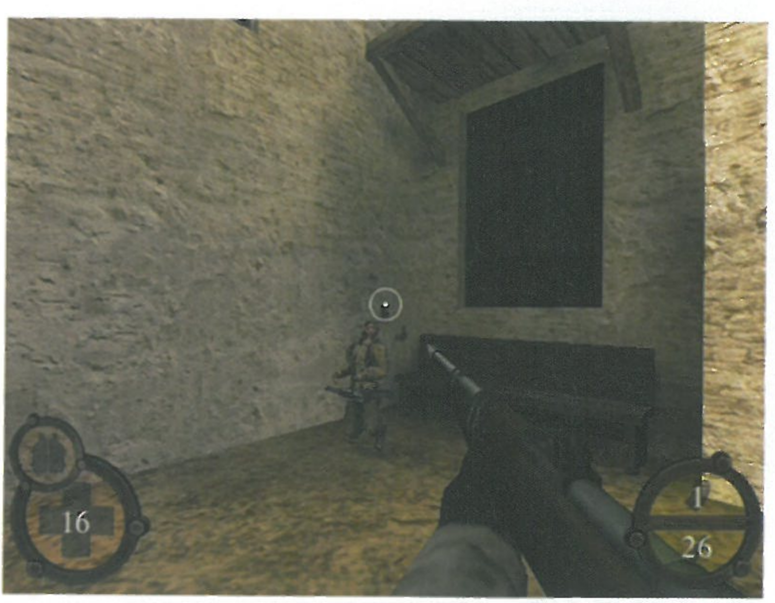


¿Te echo una mano?

Durante las primeras fases del juego contaremos con la ayuda de un compañero, un espía mucho más veterano y experimentado que nosotros que recibe el extravagante nombre de Agente Uno (que, para qué nos vamos a engañar, es mucho más propio de espías que Blazkovic). El caso es que el señor Uno (Agente para los amigos y para féminas casaderas) nos apoyará ejerciendo de francotirados durante las fases del desierto y el templo en Oriente... lástima que luego acabe un pelín demasiado 'tostadito' como para seguir echándonos una mano.







Los *shooters* cambian... pero los tiros en la cabeza siguen igual de eficaces.

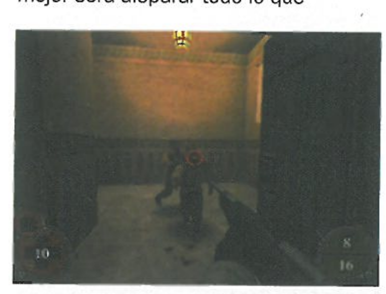


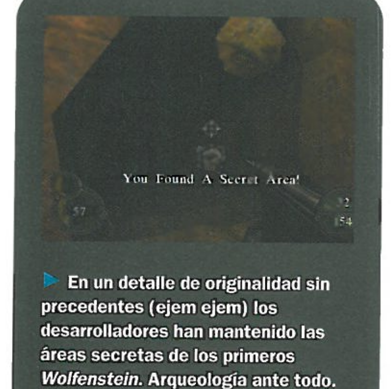
O los nazis envian a los heridos a combatir...o estos señores con vendas son momias.

zonas 'normales' lucharemos contra guardias que se esconderán e intentarán abatirnos desde lejos... pero claro, llegado el momento aparecerán los monstruos más espeluznantes (zombies, momias, concursantes de *La Isla de los Famosos*...) y se adueñarán de la pantalla con el único objetivo de merendarse nuestros carnosos bíceps de militar americano. Y en ese caso, lo mejor será disparar todo lo que llevemos encima.

Hay tantos y tan diferentes enemigos que la diversión está más que garantizada

El mayor 'pero' que se le puede poner al juego es que se notan algunas diferencias entre las fases exclusivas para PS2 y las que ya existían en la versión para PC. No se trata tanto de problemas técnicos (aunque algunos fondos de esas siete primeras misiones son algo pobres), sino de ritmo de juego: para aclararnos, que posiblemente no se dedicó tanto tiempo a diseñarlas como a las que se desarrollan a partir de que pisamos el siniestro castillo de nombre impronunciable del título. De todas maneras, hay que felicitar a los chicos de Raster por haber conseguido lo impensable: hacer una conversión con un nivel técnico más que digno, que hace honor a la saga que inauguró el género de los *shooters* en primera persona en esto de los videojuegos.





En un detalle de originalidad sin precedentes (ejem ejem) los desarrolladores han mantenido las áreas secretas de los primeros *Wolfenstein*. Arqueología ante todo.



¡Los enemigos!
Múltiples secretos
Parte técnica notable...



...Sobretodo a partir del castillo
Lo que se dice original...
Que malos eran los nazis...

Ambientación	9
Gráficos	8
Jugabilidad	9
Duración	8,5
Vidilla	8

8,5



Te gustará si te gustan... ***Medal of Honor*** y ***Quake***





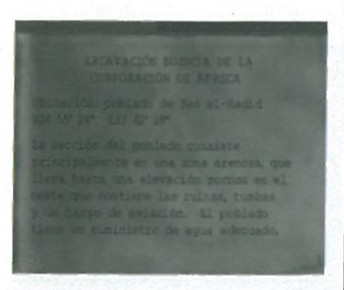




Unas pistas muy poco útiles

Para mantener un poco el tono de la 'investigación' (sí, queridos lectores, pese a los tiros, la muerte y la destrucción se supone que somos agentes secretos), los desarrolladores han diseminado por todo el juego hojas, diarios e informes que sirven para informarnos de qué es lo que se está cociendo en el castillo de marras (o incluso dejarnos saber lo cabreado que está algún sargento alemán por la indisciplina de sus tropas, que no sirve de mucho, pero remarca lo malísimos que eran los nazis). En fin, una influencia de *Resident Evil* un tanto mal digerida...





¡Me estáis poniendo verde!

Hulk

El gigante verde más famoso del mundo (aparte del que nos trae los guisantes en el super) se merecía un juego a su 'altura'... y Radical Entertaiment lo ha conseguido con creces

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Radical Entertainment**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

Con una licencia en la mano es muy fácil que una compañía se relaje y lleve a cabo una mediocridad invendible por sí sola, pero que con una etiqueta *made in* Hollywood les hace ganar más dinero que un disco de David Bisbal cantando con UPA Dance. Afortunadamente no es el caso de *Hulk*, ya que los chicos de Radical Entertainment no se han conformado con hacer algo más o menos jugable, sino que han conseguido hacer el que probablemente sea el mejor juego jamás realizado basado en el personaje (cosa que, por otra parte, tampoco era demasiado difícil).

Como ya ocurría en *X-Men 2: La Venganza de Lobezno*, a pesar de contar con la licencia de la película *Hulk* tiene un tono visual más cercano al cómic que al film que adapta. Algo comprensible, ya que permite alargar el juego yendo más allá del argumento de la película, e incluso haciendo aparecer a muchos de los enemigos clásicos del personaje, como Ravage, Media Vida o el Líder. De hecho el único que mantiene su aspecto físico con respecto a la *peli* es Bruce Banner (Eric Bana), porque incluso su mutación verde tiene un aspecto similar a los tebeos.

Hay que agradecer que los desarrolladores no hayan apostado por lo más fácil, que habría sido crear un juego completamente lineal con un monigote verde arrasando todo lo que encuentra a su paso... bueno vale, la mayor parte del juego se basa en eso, pero no todo. Como ya os mencionamos en la previa del mes pasado, en diversas ocasiones habrá que controlar al consumido y desesperado doctor Banner en unas fases orientadas hacia los puzzles y, sobre todo, hacia el sigilo al más puro estilo *Metal Gear Solid*.

En diversas ocasiones habrá que controlar al doctor Banner en unas fases orientadas hacia el sigilo





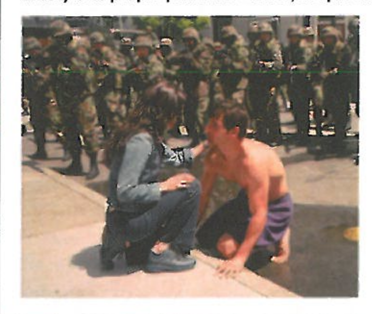
No sabemos qué tal recreada estará la película, pero el cómic lo está de fábula ¿A nadie le suena haber visto esto en una viñeta?



Si una cosa queda clara, es que el increíble Hulk va por la vida pisando fuerte.

Te *Ban-a* canear

Eric Bana ha sido el actor escogido para encarnar al doctor Bruce Banner en la película dirigida por Ang Lee que está a punto de ser estrenada en Estados Unidos. Poco se sabe del argumento del film, e incluso está poco claro si habrá algún supervillano por ahí suelto. Lo que sí se sabe a ciencia cierta es que la mayoría de los personajes clásicos del cómic estarán presentes, como la doctora Betty Ross (interpretada por la oscarizada Jennifer Connelly), su padre, el General Ross (Sam Elliot) o el propio padre de Bruce, al que dará vida un estropeado Nick Nolte.















No se como lo harán en tu país... pero en el mío no se juega así a la petanca.


El doctor Banner es mucho más guapo que Hulk... pero desde luego no posee su simpatía.

Estas fases son menos divertidas que las de devastación pura, pero evitan que el juego se haga demasiado monótono.

¡Hulk devasta!

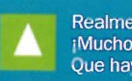
Vamos, que lo realmente bueno viene cuando nos transformamos en el gigantesco y descerebrado Hulk y empieza la demolición... porque eso es exactamente lo que hay que hacer, devastar todo lo que se nos ponga por delante, sean soldados, perros mutados o puertas blindadas que tienen la ingenua intención de no dejarnos pasar. Y para abrirnos paso podremos usar casi todos los elementos del decorado del juego: postes, coches aparcados, partes de edificios, tuberías... todo lo que La Masa sea capaz de recoger se puede utilizar de garrote o arma arrojadiza para convencer a los malos de que "Hulk es el más fuerte".

Todo lo que La Masa sea capaz de recoger se puede utilizar de garrote o arma arrojadiza

El motor gráfico del juego, pese a las continuas demoliciones y explosiones y a la cantidad de enemigos en pantalla aguanta bastante bien el chaparrón, y sólo se ralentiza en situaciones muy puntuales. Lástima que no podamos hablar tan bien de la cámara, que sigue libremente a los personajes sin permitir ningún control sobre ella por parte del jugador, dejándonos a veces vendidos (especialmente en las fases de sigilo en las que manejamos al flojeras de Banner).

No obstante, a pesar de estos defectillos, Hulk ha captado perfectamente la esencia y el carisma del gigante *gamma*, y por si fuera poco cuenta con un buen puñado de extras desbloqueables de la película, como *trailers* y fotografías del rodaje. Vamos, que es un título más que recomendable para los fans del cómic original, los que estén esperando con ansias el film y, sobre todo, para los aficionados al *beat'em-up* callejero de toda la vida.




Realmente, Hulk destruye
¡Muchos extras!
Que haya fases de sigilo...


...aunque son las más aburridas
Las cámaras
Que no te guste Hulk

Ambientación	8
Gráficos	7,5
Jugabilidad	9
Duración	7
Vidilla	8

8


Te gustará si te gustan...
Street of Emergency y ***Spider-Man***









Peter David, el guionista eterno de Hulk

Allá por 1987 la serie de cómics de Hulk estaba a un paso de la desaparición. Ni siquiera la intervención del por entonces cotizadísimo John Byrne pudo hacer nada por ella, así que cuando los capitostes de Marvel pusieron la colección en manos de un comercial con ínfulas de guionista llamado Peter David no tenían muchas esperanzas. Y sin embargo, no sólo consiguió multiplicar exponencialmente las ventas de la colección, sino que escribió en ella ininterrumpidamente durante 11 años, siendo el responsable del personaje tal y como lo conocemos hoy en día. De hecho, aunque hace cuatro años que dejó la colección, le tiene tanto cariño al personaje que ha escrito personalmente la novelización del guión de la película.





¿Eso que vuela es mi moto?

SX Superstar

Velocidad, cabriolas, barro, agua y saltos vertiginosos... ésa es la receta especial que Climax ha usado para que su *SX Superstar* triunfe entre los juegos motorizados para PS2

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Climax**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**

Los juegos de deportes extremos, siempre que estén bien acabados y se salgan de la fórmula *Tony Hawk's*, pueden ser muy interesantes y *SX Superstar* es un buen ejemplo. Y es que este juego de Acclaim es un merecido sucesor de la saga *Jeremy McGrath*, ya que recoge viejas enseñanzas y las combina con apetitosas novedades.

Dejando a un lado el habitual apartado arcade, nos encontraremos un modo Campeonato a medio camino entre *V-Rally 3* y *Pro Race Driver*: podemos elegir entre competidores *amateurs* y profesionales y, además, contaremos con nuestra propia oficina-garaje en la que podremos controlar nuestras ganancias, escuchar mensajes en el contestador y revisar el estado de nuestra moto. Eso sí, como en cualquier otro juego tendrás que quedar primero en las carreras, ya que necesitarás el dinero para comprar ruedas nuevas, reparar los choques del chasis... ¡una ruina, vamos!

Aunque en esta modalidad encontraremos largas carreras en espacios abiertos y otras en recintos cerrados con rampas y construcciones similares, en todas debemos estar dispuestos a mostrar nuestro arsenal de monerías y cabriolas, favorecido por un fácil manejo del *stick* y una concepción muy arcade de los controles.

Iremos participando en diversos eventos y ganaremos dinero para mejorar nuestra querida moto

Además, gráficamente el motor del juego se comporta como un jabato, teniendo en cuenta que la sensación de velocidad es casi perfecta. Además hay detalles que siempre crean ambiente como las gotas de lluvia que salpican la pantalla (que se disfrutan mucho más con la cámara subjetiva). Es una lástima que los escenarios sean algo simplones y los movimientos de los corredores se nos antojen un tanto rígidos e irreales, lo mismo que sucede con el rugido de los motores, un agudo maremoto sonoro que causa la pérdida de definición del resto de efectos.

Pero, pese a no tratarse de ninguna maravilla, sus numerosas virtudes y el ajustadísimo precio de *SX Superstar* lo hacen una buena elección para los amantes del *motocross*.



No podía faltar el modo para dos jugadores, que hará las delicias de todos los que gustan de la pantalla partida. ¿Cúal era mi moto?

- ¡Su precio!
- Las opciones del Campeonato
- Un apartado sonoro descuidado

Ambientación	6	7
Gráficos	7	
Jugabilidad	6,5	
Duración	8	
Vidilla	7,5	

! Te gustará si te gustan... ***ATV 2: Quad Power Racing* y *MX Superfly***













Si el precio no hiciera bastante atractivo a este *SX Superstar*, a esto se le añade el sorteo de una moto KTM SX 125 cc entre todos los compradores del juego... un atractivo muy suculento para todos los amantes de las motos (no como los miembros de Redacción, que nos caemos incluso de los triciclos).

Leyendas del motor

Los auténticos seguidores del *supercross* echarán de menos la inclusión de algunos de sus ídolos, ya que todos los corredores son inventados, y cualquier parecido con la realidad es mera casualidad (la galería de personajes es de lo más *freakie*). Todo es cuestión de licencias, pero no podemos evitar echar de menos a Jeremy McGrath, Ricky Carmichael o David Vuillemin, entre otros ídolos moteros.





Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Bruce Campbell, el amigo de los zombies

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Vis**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **52,95 euros**

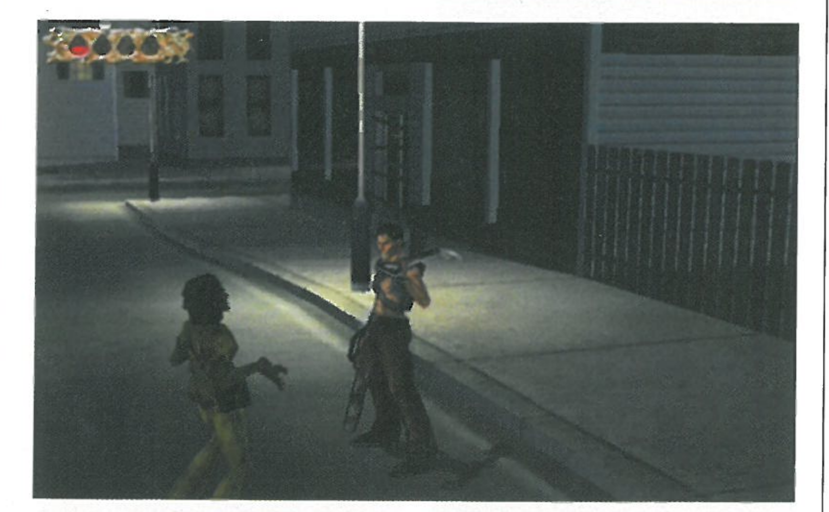
Después de la decepción que produjo el mediocre *Evil Dead: Hail to the King*, los fans de la saga *Posesión Infernal* se quedaron con las ganas de ver una adaptación con cara y ojos de la divertidísima serie de Sam Raimi… y van a seguir igual, porque *A Fistful of Boomstick*, pese a mejorar algunos aspectos de su predecesor, sigue siendo menos brillante que el chasis del coche de los Picapiedra.

A pesar del carisma que desprende Bruce Campbell por todos sus poros y de lo tremendamente jocosos que son sus comentarios, ni aunque el actor matara zombies con patadas a lo Chiquito de la Calzada podría hacernos olvidar que se mueve en un título de mecánica repetitiva, aburrida y más bien sosa. Y es que el juego repite una y otra vez el mismo esquema ("mata zombie-busca llave-mata zombie-usa llave-mata zombie-busca otra llave") hasta la náusea, haciendo que ni siquiera una historia bastante potable tenga suficiente fuerza como para mantenerte ante la tele.

Si a eso le añadimos un nivel técnico correctito, con modelados normalitos sin ser malos y unos escenarios bastante grandes pero sin apenas detalle, queda claro que se trata de un título mediocre que sólo llama la atención por traer de regalo una copia de *Terroríficamente Muertos*.

- **Bruce Campbell, el hombre**
- **¡La película de regalo!**
- **Repetitivo y aburridote**

Ambientación	7
Gráficos	6,5
Jugabilidad	6
Duración	6,5
Vidilla	5,5
Total	**6,5**







IndyCar Series

Alta velocidad americana

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Brain In A Jar**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Precio **55,61 euros**

Necesitamos que alguien nos explique cómo digerir que en Estados Unidos el *rugby* es fútbol americano, nuestro fútbol es *soccer*, las hamburguesas son comida y la Fórmula 1 es IndyCar Series... ¿será que nosotros somos más españoles que el bocata de calamares y el tinto con gaseosa?

Codemasters nos acerca este deporte americano con un título que plasma ambiciosamente su ambiente. Como simulador está bien conseguido y cuenta con todos los ingredientes necesarios para enganchar a sus fans: carreras de 200 vueltas, control total de la configuración del monoplaza... Aunque los no iniciados podrán sumergirse de lleno en él gracias a la transmisión automática, el control de tracción y, atención, la "autoconducción", que nos evita el sobresalto de ver cómo le enseñan a uno la bandera negra por dominguero.

El estilo americano de transmisión televisiva queda reflejado en la disposición de las cámaras y en las repeticiones de las carreras, donde prima la espectacularidad por encima de la narración audiovisual clara: el mejor ejemplo es la cámara interior del monoplaza, que dificulta la conducción por la poca visibilidad que ofrece. A favor de *IndyCar Series* hay que decir que, aunque no ofrece una sensación de velocidad de órdago, al menos mantiene un buen refresco de pantalla y un antialias que eliminara los dientes de sierra.

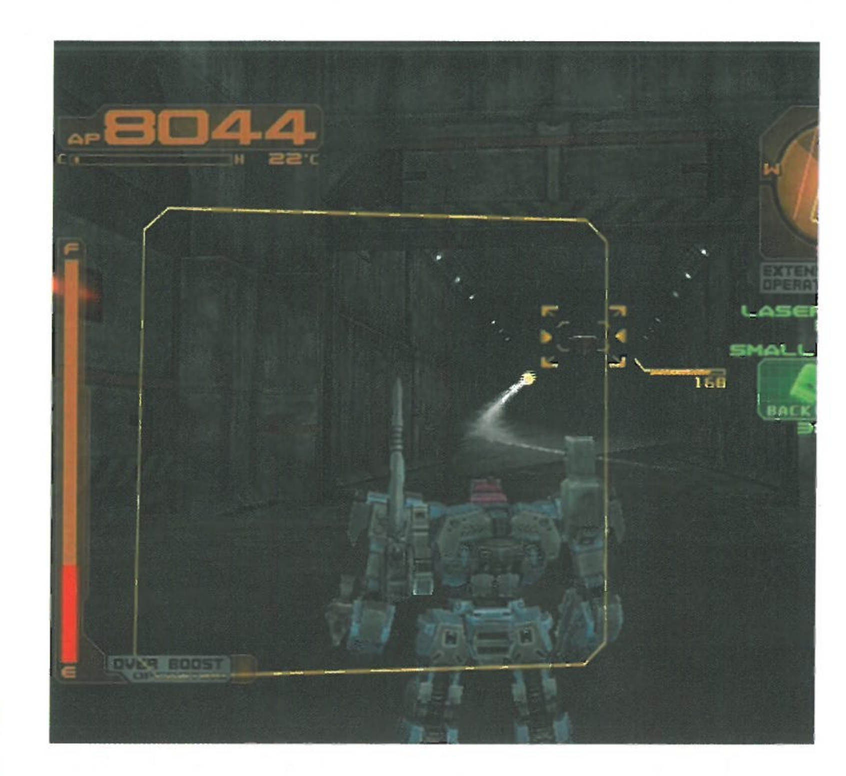
- La IA de los rivales
- Tecnicamente correcto
- ¿F-1 americana?

Ambientación	6,5	**6,5**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6	
Duración	6,5	
Vidilla	6	





Y nosotros que pensabamos que los monoplazas tenían un salpicadero muy detallado...



Armored Core 3

La guerra es negocio

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Metro 3D**
Editor **From Software**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Aquellos de nuestros lectores que hayan jugado a los capítulos anteriores de *Armored Core* sabrán de qué va esta tercera parte: como mercenarios al mando de uno de esos robots grandotes con muy malas pulgas que tanto gustan en las series de animación japonesas, deberemos ir cumpliendo misiones que nos permitan ganar dinerito con el que comprar nuevas y destructivas partes para nuestro *mecha*.

Quizá las mayores 'virtudes' del juego sean su modo para dos jugadores y su modalidad Arena, que básicamente consiste en un modo Versus con el incentivo de ir subiendo de nivel en el escalafón de los mercenarios. Desgraciadamente, el fallo endémico de la saga no se ha corregido ni por asomo: un control tan complicado que hace que acertar un blanco en vuelto sea más difícil que participar en *Miss España* sin haber pasado por el bisturí de un cirujano plástico.

- Conserva su sistema de juego
- Control complicadísimo
- No vendría mal innovar

Ambientación	7	**7**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6,5	
Duración	8	
Vidilla	7,5	





Summer Heat Beach Voleyball

Sol, calor y voleibol

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Acclaim Cheltenham**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

El verano ya está aquí, y desde Acclaim quieren que gocemos de las maravillosas playas americanas desde el sofá de casa... con el aire acondicionado puesto, eso sí. Para ello competiremos en las carnes de los dos representantes de un equipo de voley-playa (masculinos, femeninos o mixtos) que compiten en varios escenarios paradisíacos. Quizá lo más sorprendente es la sencillez de su mecánica y el óptimo sistema de dirección de remate, cuya conjunción produce un sistema de juego divertido y asequible.

Y es que, aunque dispone un magnífico tutorial, la curva de aprendizaje de *Summer Heat Beach Volleyball* está perfectamente ajustada sin que eso merme la profundidad del título, algo a lo que contribuyen los diferentes movimientos especiales que podemos aprender a medida que mejoramos nuestras habilidades.

La lástima es que este título de Acclaim Studios Cheltenham no es ninguna maravilla a nivel gráfico, y ni siquiera el filtro difusor que nubla las imágenes oculta la sencillez de los modelados y los fondos. Pero, a no ser que lo que busques sean rotundas y exorbitantes protuberancias pectorales y extraterrestres como las de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, estamos seguros de que la jugabilidad clásica de este título de Acclaim te hará olvidar cualquier mínimo fallo.

- Mecánica asequible y sencilla
- El adictivo modo multijugador
- Gráficamente mediocre

Ambientación	8
Gráficos	7
Jugabilidad	9
Duración	8
Vidilla	7'5

7,5











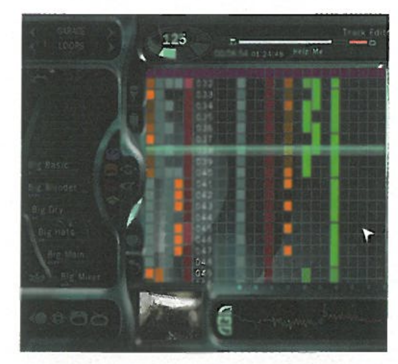
PS2 · Musical · Castellano · Jester · Jester · Proein · 49,95 euros

Music 3000

Los *Music Generator* (saga a la que pertenece este título) nunca se han caracterizado por su sencillez... pero es que esta vez se les ha ido la mano. La potencia de este editor musical es increíble, al igual que las herramientas de creación de vídeos, pero eso se paga con un interfaz bastante poco claro, que además obliga a utilizar los botones menos comunes del mando (basta con decir que se selecciona con el mando analógico derecho y se confirma pulsando R3). Vamos, que hacen falta tres masters para manejarlo.

- Lo más completo del mercado
- Control demasiado exigente

8,5





Vente a jugar a la red

A partir del 25 de junio los usuarios de PS2 podremos dejar de envidiar los servicios *on-line* de otras plataformas como el PC o la X-Box, ya que Sony inaugurará sus servicios para juego en red. Ante tal acontecimiento, y por si os preguntáis qué ventajas tiene eso de jugar a través de Internet, *PlanetStation* inaugura una nueva sección para responder a todas vuestras inquietudes.

Vayamos por partes. Lo primero que necesitas para jugar en Internet es una conexión de banda ancha (o sea, ADSL o superior) con su correspondiente módem, un servicio que está bajando a marchas forzadas su precio para poder llegar a un público más amplio, por lo que es más asequible que nunca. La razón por la que no es posible que uses tu conexión telefónica normal es bien simple: la información se transmitiría muy lentamente, provocando el temido *lag*, una palabreja que a efectos prácticos significa fallos en la reacción del juego (personajes que se descontrolan, órdenes que no llegan) y que incluso pueden llegar a colgar del todo el servidor.

Las ventajas del juego *on-line* son muchas y muy jugosas. Para empezar, la diversión de las partidas no depende de lo que los desarrolladores se hayan currado las rutinas de ataque de la IA de los enemigos, sino que podrás enfrentarte a otros jugadores igual de viciados que tú y con idéntica mala leche. No sólo eso, sino que además la mayoría de los juegos permiten que un jugador haga de *host* de las partidas (para explicarlo de un modo más comprensible, sería algo así como el máster en las partidas de rol), permitiéndote elegir muchos detalles de juego como la modalidad, si queremos usar *bots* (jugadores controlados por la CPU), cantidad de armas disponibles... vamos, que podremos cambiar y ajustar la experiencia de juego a cada partida. Y por si fuera poco, con un poco de suerte hasta puede que te encuentres en la red de redes a algún redactor de *Planet* haciendo un artículo... ¿necesitas más razones para empezar a ahorrar para hacerte con tu kit de conexión?

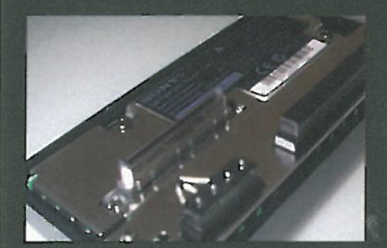
Podrás enfrentarte virtualmente a otros jugadores igual de viciados que tú y con idéntica mala leche



Aquí tenéis el equipo titular del juego *on-line*. En junio, en los mejores terrenos de juego.

Lo que tienes que tener

Aquí tienes un pequeño repaso de lo que incluye el kit de conexión que estamos utilizando los *betatesters* de Sony (oigh, qué bien suena, ¿verdad?)...



Tarjeta Ethernet

Se coloca en el puerto de expansión que hay tras la PS2 y permite que ésta hable con la red. ¡Sí amiguetes, resulta que esa puertecita que tenía la consola sirve para algo! Por supuesto, es lo más importante de todo el kit de conexión...



Cable de red

No intentes conectarlo directamente a la conexión telefónica, porque tu consola podría salir más perjudicada que los concursantes de *La Isla de los Famosos*. Este cable permite que la tarjeta 'hable' con el módem o *router* que recibe la conexión.



Software de instalación

Si dispones de servicio de ADSL contratado con Telefónica la instalación será un juego de niños... si no, la consola te pedirá todos los datos de tu conexión y tardarás un rato en tenerla lista, pero tranquilo, podrás jugar igualmente.



Un juego

En principio los *betatesters* sólo han recibido *SOCOM: US Navy Seals*, pero pronto llegarán más títulos con opciones *on-line*: *RE: Outbreak*, *Everquest On-Line*, *Syphon Filter: The Omega Strain*, *Final Fantasy XI*...

Salvando el mundo (virtual)

SOCOM: US Navy Seals

Como ya os avanzamos, *SOCOM* es el título elegido para el lanzamiento del juego *on-line* en España... así que ¿qué mejor juego para abrir nuestra sección dedicada a la red?

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Zipper Interactive**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **79,99 euros**

Este *SOCOM* hereda la dinámica de *Counter Strike*, esa popularísima extensión de *Half Life* que se ha convertido en uno de los juegos *on-line* más populares para PC: podremos adoptar el papel de los terroristas o el de los Seals del título, salvando la libertad y los ideales americanos o luchando contra ellos pero siempre con los mismos resultados... dejando un reguero de cadáveres por el camino (y si no, que se lo digan a los territorios 'salvados' por el Ejército americano).

Abundan las muertes de un solo disparo, y el sigilo es más importante que la potencia de fuego

La mayor virtud del juego es el realismo de su mecánica, ya que abundan las muertes de un solo disparo entre los despistados y el sigilo es más importante que la potencia de fuego (los adictos a *Doom* y a *Duke Nukem* mejor que esperen a otro título), así que la cooperación con tus compañeros y los avances en grupo serán clave para conseguir la victoria. Y es que el juego es tremendamente divertido cuando se juega *on-line* pero, claro, eso trae un gran problema: las misiones 'desenchufadas' sufren por culpa de la escasa IA de los enemigos y, sobre todo, porque los escenarios son un poco limitados (aunque, sin lugar a dudas, la mayor pérdida son los comentarios soeces e insultos varios que dejan escapar alegremente los jugadores humanos a través del Head Set que viene con el juego).

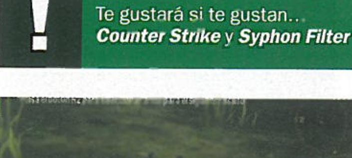
De todas formas sería de agradecer un nivel técnico un poco más cuidado, sobre todo porque es como mínimo extraño que haya la misma niebla en la Antártida que en un carguero en una gran ciudad americana. Pero pese a todo, sólo por la posibilidad de probar por primera vez la experiencia de jugar *on-line* con tu PS2 *SOCOM: US Navy Seals* es ya un imprescindible en la juegoteca de todo usuario de la bestia negra de Sony que quiera exprimir bien las posibilidades de su consola.



¡¡*On-line* al fin!!
No se basa sólo en disparar
Que no te gusten los *shooters*

Ambientación	7,5
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	8
Vidilla	8,5

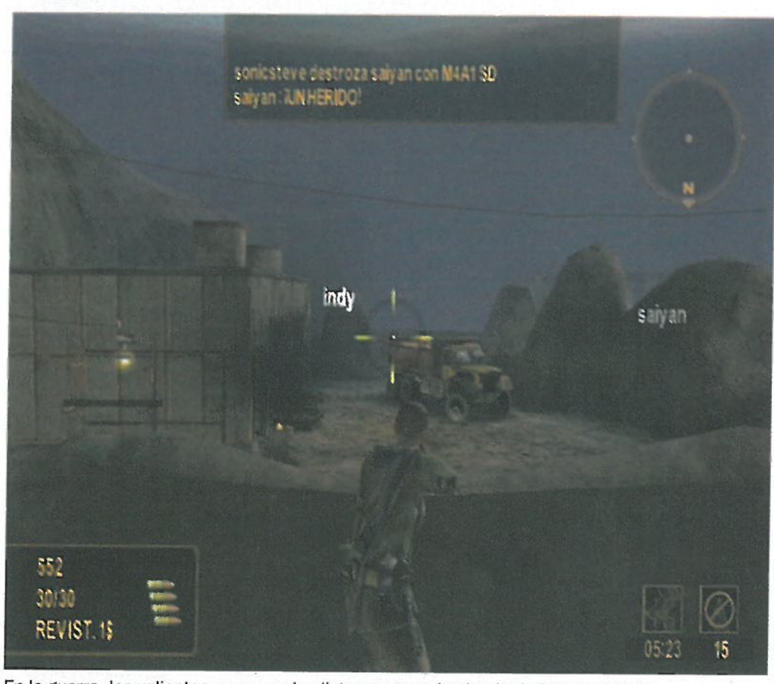
8



! Te gustará si te gustan... ***Counter Strike*** y ***Syphon Filter***







En la guerra, los valientes mueren y los listos esperan haciendo de francontirador...

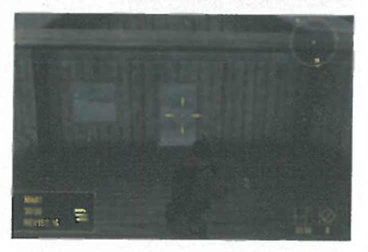
Modos de (quitar la) vida

No todo será aniquilar enemigos en la versión *on-line* de *SOCOM*. De hecho, existen tres modos diferentes con sus propios objetivos:



Supresión

El modo más clásico y sencillo de todos los que podremos disfrutar en *SOCOM*: matar a todo el equipo rival sufriendo el menor número de bajas posible entre los tuyos. Ideal para fanáticos de las misiones 'humanitarias' americanas y de todos los que no quieren complicarse demasiado la vida.



Demolición

Como el clásico modo Capturar la bandera de los shooters en primera persona de toda la vida, pero al revés. Esta vez lo que hay que encontrar es una bomba un tanto escondida, para llevarla hasta la base rival y así digamos... redecorarla un poco. Fans de Ikea, abstenerse.



Rescate de rehenes

Los Seals intentan salvar a los rehenes como buenos héroes que son, y los terroristas deben impedirlo como malos malos que son. Sabemos lo que estáis pensando, *fistros* pecadores, y la respuesta es no: no vale matar a los rehenes a la primera señal de ataque, no seáis tramposillos.

Internet no volverá a ser lo mismo

Twisted Metal: Black Online

Sweethoot y compañía están más vivos que nunca, y dispuestos a destrozar vehículos de los jugadores de Internet más camorristas... que Dios nos coja confesados

Plataforma **PS2**
Género **Combat Cars**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Incog Inc**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**

Cuando nuestro querido colaborador y zampabollos Holybear oyó que *Twisted Metal: Black* era uno de los juegos elegidos por Sony para el lanzamiento del servicio *on-line* de la PS2, dio tal salto de alegría que los Bomberos aún están intentando sacar a varios vecinos de entre los escombros del antiguo edificio de Redacción... Y es que no hay para menos, porque incluso los que no sean tan fanáticos de la saga como nuestro Oso particular se darán cuenta de que la dinámica multijugador violenta y furiosa de la saga le va como anillo al dedo a las partidas por Internet.

La historia del juego, es bastante simple: un montón de desequilibrados al volante de unos vehículos ultraarmados hasta el surrealismo se lanzan a machacarse entre ellos en medio de unos escenarios aún más surrealistas que sus propios coches. La diferencia principal entre los anteriores *Twisted Metal* y éste es que ahora cada contrincante estará manejado por un jugador humano igual de sádico que nosotros, lo cual hará la supervivencia mucho, mucho más difícil.

Un montón de desequilibrados al volante se lanzan a machacarse los unos a los otros

Más allá de los diversos modos de juego (que los hay, aunque todos basados en devastar a los demás), la gran diferencia entre los combates en *Twisted Metal: Black Online* la marcan las diversas arenas, ya que hay de todo tipo: enormes y llenas de obstáculos, minúsculas pero rodeadas de un abismo en el que lo más fácil es precipitarse abajo, de trazado medio y llenas de trampas de todo tipo... Vamos, que hay para todos los gustos, y nos obligan a que la conducción sea tan importante como las armas pesadas para salir victorioso. Como todo juego de *combat cars* que se precie.



No sabemos vosotros, pero nosotros no contrataríamos a este payaso para una fiesta infantil...









No sólo de destruir coches vive el hombre, sino de todo edificio, señal de trafico o estructura destruible que alla por ahí.



- El carisma de los conductores
- La potencia de *Twisted Metal*...
- ...aunque el tiempo le ha afectado

Ambientación	7	7,5
Gráficos	7	
Jugabilidad	8	
Duración	7	
Vidilla	7,5	

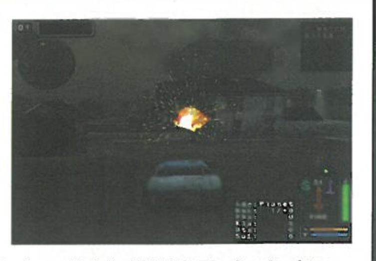


! Te gustará si te gustan... ***Destruction Derby*** y ***Twisted Metal***



Tanquecitos a mí...





Armas. Ése era el único camino hacia la victoria en *Twisted Metal: Black*, y lo sigue siendo en su versión *on-line*. El que recoja las armas más destructivas y las utilice de formas más sabia será el ganador final. Y es que los programadores han dotado al juego de una gama de ametralladoras, lanzallamas, rayos y misiles (teledirigidos o no) que dejan en pañales a la mayoría de los *shooters* en primera persona... incluso existe la posibilidad de recoger bidones de gasolina para lanzarlos contra nuestros adversarios. Además, cada vehículo dispone de un ataque especial exclusivo que hace muchísima *pupita*. Resumiendo, la dinámica es como la de un *Unreal Tournament*, pero motorizado.

PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

15 PACKS SOCOM: US NAVY SEALS

Sorteamos 15 aniquiladores packs formados por un juego *SOCOM: US NAVY SEALS* y un Head Set entre los que respondan correctamente a la siguiente pregunta enviando por correo el cupón o con un SMS desde tu móvil:

¿CUÁL ES LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE JUGAR A *SOCOM*?

A. **JUGAR ON-LINE**
B. **JUGAR EN ROPA INTERIOR**
C. **JUGAR CON LA TELE ENCENDIDA**
D. **JUGAR COLGADO DE UNA VENTANA**

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetsocom*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetsocom.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

¿CUAL ES LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE JUGAR A *SOCOM*?

A **JUGAR ON-LINE**
B **JUGAR EN ROPA INTERIOR**
C **JUGAR CON LA TELE ENCENDIDA**
D **JUGAR COLGADO DE UNA VENTANA**

NOMBRE ____________________ FECHA DE NACIMIENTO ____________________

DIRECCIÓN ____________________

LOCALIDAD ____________________

TELÉFONO ____________________ C.P. ____________________

E-MAIL ____________________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de agosto de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 57 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

PlayStation.2

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SOCOM* (PLANET 55) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Los mejores juegos, puntuados



BEAT'EM-UPS

BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



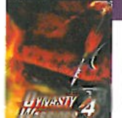
LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



WAR OF THE MONSTERS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS



AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



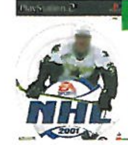
NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación 9



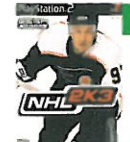
NBA STREET VOL 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



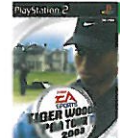
SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



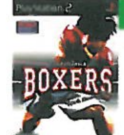
TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**

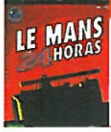




VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS





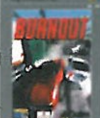
24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

escaparate

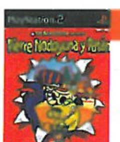


MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

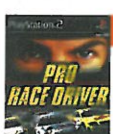


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**

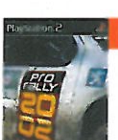
NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**

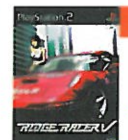


PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**

RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



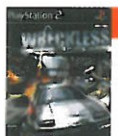


WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**




WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

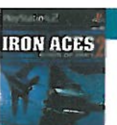


DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**

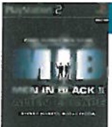


LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

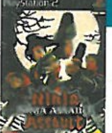
MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**



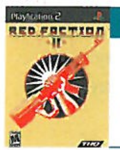
NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

RETURN TO CASTLE...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**

SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



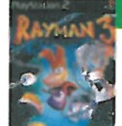
JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**



VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS

ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



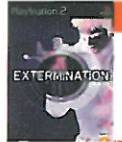
BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



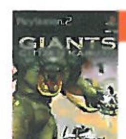
FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**



LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

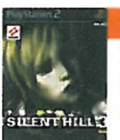



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

escaparate

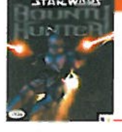


SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**




SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

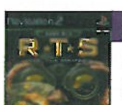
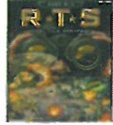


ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**

ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**

COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**





KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**



RPG'S



BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**

EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**




FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8'5**

DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**





THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**




GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



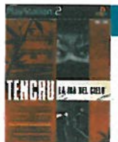
GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



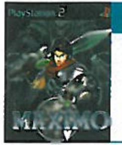
GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



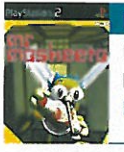
MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **8,5**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS

BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



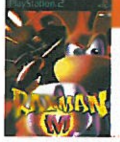
MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



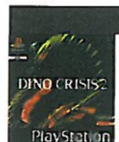
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Terminator 2: Edición Especial



Schwarzennegger encarna en esta segunda entrega de la saga a un cyborg que viaja desde el futuro para proteger a Sarah Connor y a su hijo John, destinado a ser un líder de la resistencia en un futuro sombrío dominado por las máquinas. Este robot modelo T-800 reprogramado, que en primer film había sido precisamente el malo de la película, deberá enfrentarse con un nuevo modelo de Terminator (el T-1000) mucho más avanzado y capaz de metamorfosear su cuerpo en cualquier forma, lo que le convierte en un arma perfecta que viene a terminar lo que no pudo hacer su predecesor.



VALORACIÓN

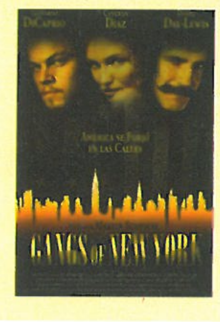
Excelente segunda entrega de la saga que se convirtió en un referente del género de la ciencia-ficción y cuyos efectos especiales causaron furor: de hecho, todavía hoy resultan espectaculares

- **DIRECTOR** James Cameron
- **INTÉRPRETES** Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick, Earl Boen, Joe Morton, S. Epatha Merkerson, Castulo Guerra
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24 euros
- **SONIDO** DTS, Dolby 5.1 (Inglés), Dolby 5.1 EX (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, portugués
- **EXTRAS** Trailers, *spot*, documentales (*Así se hizo T2, T2: Lo que no se ve, Más allá de la pantalla*), *storyboards*, artículo (*La batalla en tres dimensiones*), 60 videoclips (con entrevistas, escenas del rodaje, escenas eliminadas, notas de producción...), audiocomentarios, biografías, DVD-ROM





Gangs of New York



El barrio de Five Points, en el Nueva York de mediados del siglo XIX, Bill "El Carnicero" gobierna en la sombra mediante la extorsión, la intimidación y una crueldad sin límites. El joven Amsterdam, consumido por la sed de venganza tras el asesinato de su padre, se infiltra entre los nativos para acercarse a Bill. Pero una bella mujer, Jenny, experta en atraer a todos los hombres que se proponga (incluidas sus pertenencias), hará que olvide sus rencillas personales y luche por toda su gente.

VALORACIÓN

Un mito viviente como Scorsese jamás decepciona, así que pese a momentos de irregularidad consigue un gran espectáculo

- **DIRECTOR** Martin Scorsese
- **INTÉRPRETES** Leonardo DiCaprio, Cameron Diaz, Daniel Day-Lewis, Jim Broadbent, John C. Reilly, Henry Thomas, Brendan Gleeson
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer

Kamchatka



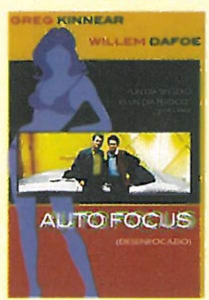
En 1976 Harry, un niño de 10 años, ve como él y su familia deben abandonar su hogar para esconderse de la persecución de la dictadura militar argentina. Su padre, su madre y su hermano pequeño se refugian en una finca a las afueras de la ciudad. Harry no está demasiado contento con su nueva situación, lejos de sus amigos del colegio y de su vida anterior. Por ello deberá inventar nuevas formas para divertirse, y todos descubrirán el placer de los libros, los juegos y las historias.

VALORACIÓN

Dos grandes interpretaciones de Darín y Roth elevan el nivel general de una historia tan dramática como conmovedora

- **DIRECTOR** Marcelo Piñeyro
- **INTÉRPRETES** Ricardo Darín, Cecilia Roth, Héctor Alterio, Fernanda Mistral, Tomás Fonzi, Matías del Pozo, Milton de la Canal
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer, entrevistas, *making of*, ficha artística, ficha técnica, filmografías selectas

Autofocus (Desenfocado)



Los nominados al Oscar Greg Kinnear y Willem Dafoe protagonizan esta película sobre la vida del actor Bob Crane, que triunfó entre los 60 y 70 con la serie de televisión *Los Héroes de Logan*. El exceso de éxito y de dinero le lanzan de cabeza a un estilo de vida destructivo, junto a un especialista en vídeo llamado John Carpenter (Dafoe), que documentará sus incalculables aventuras sexuales. Crane acabará perdiendo el control, lo que le llevará anticipadamente al final de sus días.

VALORACIÓN

Notable película del guionista de *Taxi Driver*, con sendas grandes interpretaciones de dos actorazos como Kinnear y Dafoe

- **DIRECTOR** Paul Schrader
- **INTERPRETES** Greg Kinnear, Willem Dafoe, Rita Wilson, Maria Bello, Ron Leibman, Bruce Solomon, Michael E. Rodgers
- **DISTRIBUIDORA** Columbia
- **PRECIO** 24 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, italiano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, italiano, portugués
- **EXTRAS** 9 escenas eliminadas, documentales, como se hizo, trailers de cine, enlace con la página web, trailers promocionales.

Amigas a la Fuerza



Suzette y Vinnie eran dos auténticas cazahombres a finales de los 60, con especial predilección por los músicos y cantantes de rock de la época. Pasados los años Vinnie es ahora Lavinia, una tranquila ama de casa que es querida por toda la comunidad. En cambio Suzette sigue igual: no ha abandonado sus alocadas costumbres, y ahora luce tatuajes y unos pechos visiblemente operados. Así que cuando el mundo de Suzette se venga abajo, no podrá evitar recurrir a su antigua amiga.

VALORACIÓN

Comedía típica y tópica sobre las andanzas de dos mujeres de mediana edad que intentan revivir su salvaje pasado

- **DIRECTOR** Bob Dolman
- **INTÉRPRETES** Goldie Hawn, Susan Sarandon, Geoffrey Rush, Erika Christensen, Robin Thomas, Eva Amurri
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón



El superintendente Vicente se encuentra en un verdadero apuro: uno de los inventos más temibles del profesor Bacterio ha sido robado de las mismas oficinas de la TIA... y siendo un invento de semejante tipejo, no hay duda que la paz mundial está en serio peligro.Al parecer un tirano de un país del este llamado Tirania, que es una buena combinación entre Pinochet y Franco, consigue hacerse con este artilugio y no dudará ni un instante en amenazar al mundo con su uso. Pero el Super esta de suerte, ya que un reconocido agente, algo chulo y prepotente, Freddy Mazas, podrá ir en su busca. Lástima que Mortadelo y Filemón, los dos agentes menos hábiles y más despistados del mundo, también quieren tomar parte en la misión. Pero al fracasar Freddy Mazas, el Super deberá recurrir a la peculiar pareja, que finalmente participarán en la aventura, creando hilarantes situaciones.

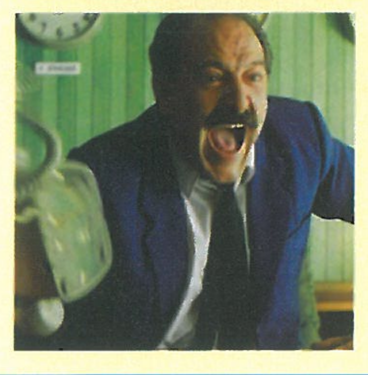
VALORACIÓN

Pese a que el casting haya acertado de pleno y la ambientación del cómic de Ibáñez roce la perfección gracias a los efectos especiales, el film se pierde con un guión poco homogéneo que convierte la película en una simple sucesión de *gags*

- **DIRECTOR** Javier Fesser
- **INTERPRETES** Benito Pocino, Pepe Viyuela, Dominique Pinon, Mariano Venancio, Janfri Topera, María Isbert, Paco Sagarzazu, Emilio Gavira
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 EX (Castellano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano para sordos, inglés
- **EXTRAS** Filmografía, promoción del DVD de venta

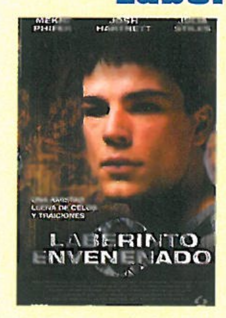








Laberinto Envenenado



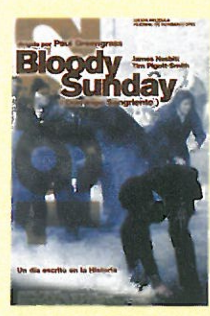
Odin es una futura estrella de la NBA, además de el único estudiante negro de una elitista y exclusiva escuela americana. Admirado por todos, tiene un prometedor futuro por delante pero, desgraciadamente, también cuenta con un enemigo más cerca de lo que él cree. Y es que su mejor amigo, Hugo, se deja llevar por la envidia e incita a Odin a dejarlo todo: su novia, su brillante futuro e incluso su alma. Su prometedor futuro se está convirtiendo en un destino incierto y peligroso...

VALORACIÓN

Versión actualizada del *Otelo* de Shakespeare en la que hay que destacar el cambio de registro de Josh "Buen Chico" Harnett

- **DIRECTOR** Tim Blake Nelson
- **INTÉRPRETES** Menkhi Phifer, Josh Harnett, Julia Stiles, Martin Sheen, Andrew Keegan, Rain Phoenix
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailers, *spots*, fichas técnica, artística y de doblaje

Bloody Sunday



La madrugada del 30 de enero de 1972 en Derry (Irlanda del Norte) Ivan Cooper, líder del movimiento proderechos civiles, se prepara para guiar una manifestación contra los encarcelamientos sin proceso judicial. Aunque el IRA asegura que no se producirán actos violentos, el ejercito inglés se encuentra movilizado contra lo que ellos considera una manifestación ilegal. Todo apunta a que va a ser un acto pacífico, pero ese domingo se convertirá en un día sangriento y tristemente recordado.

VALORACIÓN

Película centrada en la histórica masacre con tono abiertamente documental, que consiguió el Oso de Oro del Festival de Berlín

- **DIRECTOR** Paul Greengrass
- **INTÉRPRETES** James Nesbitt, Tim Pigott-Smith, Nicholas Farrell, Gerard McSorley, Kathy Kiera Clarke
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer, *Sunday Bloody Sunday*, ficha técnica, ficha artística, filmografías selectas

Daredevil: Edición de Coleccionista

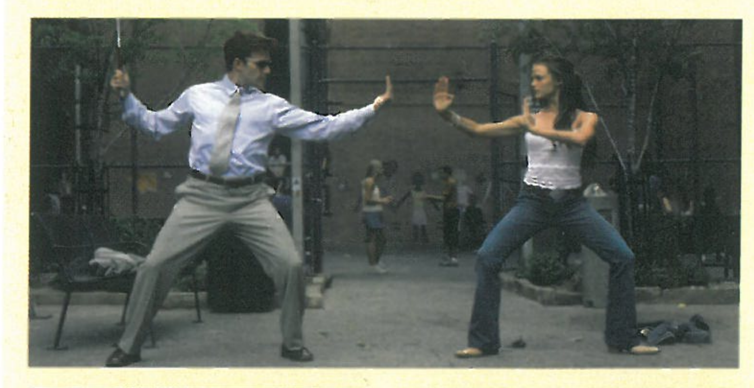


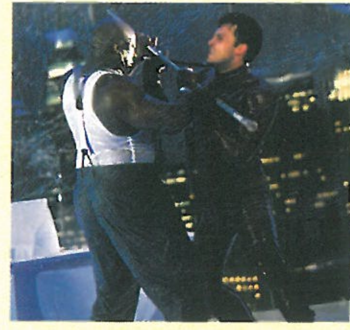
Matt Murdock es ciego, pero eso no le impide ver. Y es que siendo un niño sufrió un trágico accidente con unos residuos radiactivos que le dejó sin visión, pero que a la vez le potenció de una forma sobrenatural el resto de sentidos, y gracias a un complejo programa de entrenamiento consiguió dominar sus nuevas habilidades. Tras estudiar derecho, Murdock se ha convertido en un ferviente servidor de la justicia. Junto a su mejor amigo Foggy Nelson ha montado un bufete de abogados en el que trabaja durante el día. Pero por la noche, cuando los criminales aprovechan la oscuridad para cometer sus fechorías, Matt se convierte en el superhéroe Daredevil. Además, tiene una cuenta pendiente con el asesino de su padre, y se enfrentará a los más temibles adversarios para conseguir vengarle... Pero con lo que Murdock no cuenta es con la aparición de Elektra, una bella asesina que volverá su ordenado mundo del revés.

VALORACIÓN

Adaptación del cómic que traiciona detalles del mismo para mantener su esencia, pero que falla por culpa de unos actores principales desganados y faltos de carisma

- **DIRECTOR** Mark Steven Johnson
- **VOCES ORIGINALES** Ben Affleck, Jennifer Garner, Michael Clarke Duncan, Colin Farrell
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** DTS (Castellano, inglés), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Audiocomentarios del director y Gary Foster, comentarios en texto *pop-up* durante la película, animáticas y efectos visuales multiángulo, cómo se hizo (con 6 clips multiángulo), *El hombre sin miedo*, Gira mundial de *La Sombra, Modelando a Daredevil, HBO: Primicia especial, Movimiento por el espacio*, pruebas de imagen, galería de fotos, trailers, vídeos musicales, menús ocultos







Frida



Biografía de Frida Kahlo en la que se narra la compleja vida de la artista argentina. Desde la larga y complicada relación con su mentor y marido Diego Rivera, pasando por su controvertido *affaire* con Leon Trotsky y sus esporádicos flirteos amorosos con otras mujeres. Su vida atrevida e independiente como revolucionaria política, artística y sexual se plasman en este film que muestra la peculiar vida de esta mujer que revolucionó la sociedad de su país a pesar de sus limitaciones físicas.

VALORACIÓN
Notable película biográfica de uno de los personajes clave del arte mejicano, interpretada con gran acierto por la bella Salma Hayek

- **DIRECTOR** Julie Taymor
- **INTÉRPRETES** Salma Hayek, Alfred Molina, Antonio Banderas, Valeria Golino, Ashley Judd, Mia Maestro, Edward Norton, Geoffrey Rush
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Quiero Ser Como Beckham



Jesminder es una adolescente hindú que vive en el barrio de West London. Sus padres le inculcan una educación clásica, para que pueda convertirse en la esposa india modélica, pero ella está totalmente volcada en su afición por el fútbol y especialmente por David Beckham, el jugador del Manchester United. De pronto la chica se encontrará ante un dilema, al tener que escoger entre la voluntad de sus padres y la posibilidad de llevar a su equipo de fútbol a la gran final de su categoría.

VALORACIÓN
Cinta de gran éxito en Reino Unido, que mezcla acertadamente comedia y drama y presenta a dos actrices con mucho futuro

- **DIRECTOR** Gurinder Chadha
- **INTÉRPRETES** Parminder Nagra, Keira Knightley, Johnathan Rhys Meyers, Anupam Kher, Archie Panjabi, Shaznay Lewis, Frank Harper, Juliet Stevenson
- **DISTRIBUIDORA** Manga
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano), estéreo (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Trailer, ficha artística, ficha técnica, biofilmografías selectas

El Americano Impasible



En el año 1952, mientras el ejercito francés está luchando en Indochina, un joven norteamericano trabaja para la Agencia de Inteligencia americana en ayudas humanitarias. Él y un veterano periodista inglés presencian una serie de actos y de injusticias que les harán plantearse la elección entre permanecer como observadores pasivos o actuar contra estas injusticias, involucrándose en este conflicto en el que también tomará protagonismo una joven y bella nativa.

VALORACIÓN
Excelente film, basado en la novela de Graham Greene, que explica y critica la implicación americana en el conflicto de Indochina

- **DIRECTOR** Phillp Noyce
- **INTÉRPRETES** Michael Caine, Brendan Fraser, Do Thi Hai Yen, Rade Serbedzija, Tzi Ma, Robert Stanton, Holmes Osborne
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno

Desafío Total



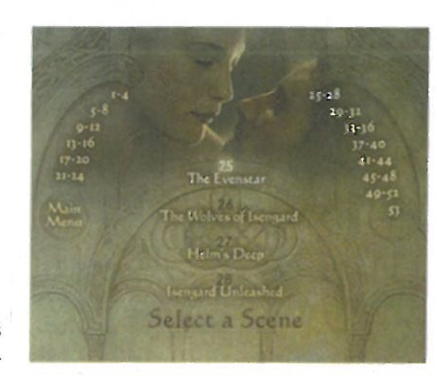
En el año 2084 Douglas Quaid tiene un sueño que se repite constantemente: se ve en Marte, un planeta en el que nunca ha estado. Casualmente la visita a un centro de vacaciones virtuales le devuelve la memoria, y descubre que era el líder que encabezaba la lucha de los mineros de Marte contra el tirano opresor Vila Cohaagen. Escapando del control policial, Douglas viajará a Marte para reencontrarse con su pasado y para recordar todo aquello que han querido que olvide.

VALORACIÓN
Celebrada adaptación de un relato corto de Philip K. Dick, que dirigió con gran pulso narrativo el director holandés Paul Verhoeven

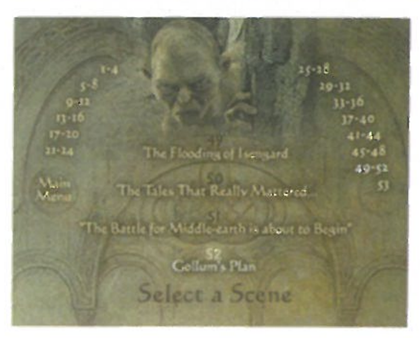
- **DIRECTOR** Paul Verhoeven
- **INTÉRPRETES** Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Ronny Cox, Michael Ironside, Marshall Bell, Mel Johnson Jr.
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 24 euros
- **SONIDO** Dolby Surround (Castellano, alemán), Dolby 5.1 (Inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Trailer, *teaser*, *making of*

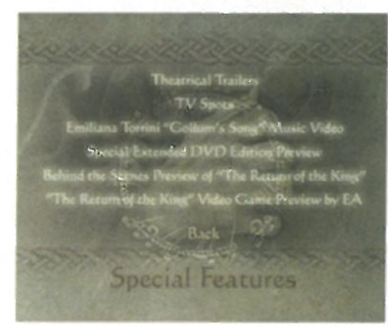
La espera se eterniza...

Muchos son (o mejor dicho ¡somos!) los que están ansiosos por ver la nueva entrega de *El Señor de los Anillos* en la gran pantalla, pero de momento nos tendremos que conformar con las dos nuevas citas en nuestra tienda preferida de DVD's. La primera será el lanzamiento a finales de agosto de la edición normal de *Las Dos Torres*, formada por dos discos y un contenido de extras notables, sin ser espectaculares; más que nada porque posiblemente esos extras serán parecidos a los que están en la web oficial . En ese sentido los fans esperan con ansias la versión extendida que aparecerá en fechas navideñas, formadas por cuatro discos y con unos contenidos extras aún por definir... aunque seguro que serán tan apasionantes como los de *La Comunidad del Anillo.* De momento, y para que vayáis abriendo boca, podemos ofreceros algunos detalles del aspecto que tendrán algunos de los menús de la edición normal americana, aspecto que no distará mucho del que tendremos por aquí. Ya queda menos... ¡paciencia!



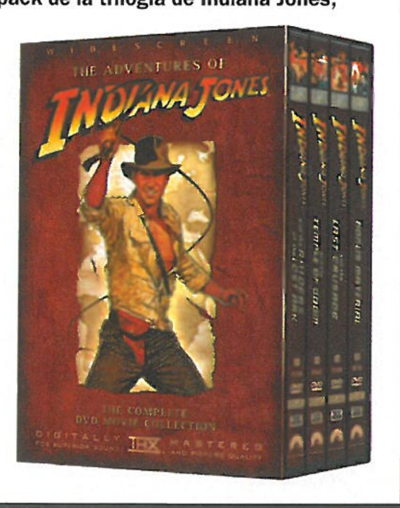






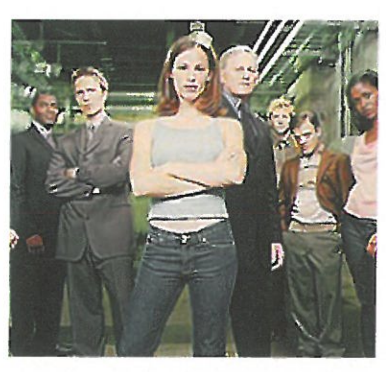
Indy llega por triplicado

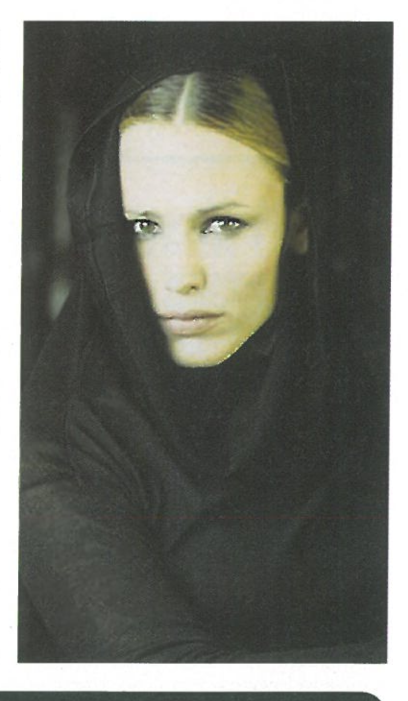
Son muchos los clásicos del cine reciente que, precisamente por no haber aparecido en la época del DVD, se quedaron sin su edición en formato digital. Afortunadamente Paramount Pictures ha anunciado el lanzamiento en noviembre del pack de la trilogía de Indiana Jones, formado por las tres míticas películas de aventuras remasterizadas por Lucasfilm y con una nueva pista de sonido en 5.1. El pack contará además con un cuarto DVD con extras tan suculentos como entrevistas realizadas en exclusiva para esta edición a Steven Spielberg, Harrison Ford y George Lucas. En principio la venta de las películas se hará únicamente mediante el pack, por lo que no podrán adquirirse por separado.



Alias también en DVD

La serie de espías protagonizada por la bella Jennifer Garner aparecerá en formato DVD este año. Primero podremos alquilar el capítulo piloto, en concreto el 18 octubre, y un mes más tarde éste se pondrá a la venta. Y los que no se conformen con el inicio de la temporada podrán conseguir la temporada completa en enero del 2004, en una caja con seis discos y 22 capítulos.





Planet Eggs

En formato más reducido, pero seguimos ofreciéndoos los mejores *easter eggs* para vuestros DVD's preferidos.

Muere Otro Día

Si queréis ver a Jinx (Halle Berry) en la escena que sale del mar homenajeando a Ursula Andrews, pero desde diferentes ángulos, deberéis acceder al "Archivo de Imágenes" del disco 2 y en este menú escoged la opción "Decorados y Localizaciones". Después deberéis escoger la séptima foto en la que sale Hale Berry. pulsad Enter (X en el DualShock) y accederéis al menú secreto: ¡disfrutad de las vistas!

El Viaje de Chihiro Edición Especial

En el disco de extras escoged la opción "Ficha Técnica" pulsad arriba con el pad o con el mando a distancia y después Enter (X en el DualShock). Accederéis a diferentes trailers de los Estudios Ghibli.

Willow Edición Especial

En la pantalla de "Contenidos Adicionales" entra en el apartado "Anuncios de TV y Trailers". Allí dentro, ponte sobre la opción "Siguiente" y aprieta Derecha, lo que hará que aparezca una pequeña hada. Aprieta entonces Enter (X en el Dual Shock) y podrás ver un documental sobre la transformación de Raziel.

Malas Calles

Entra en la opción "Extras", sitúate sobre "Documental Robert" y aprieta Izquierda para situarte sobre la gorra del policía. Aprieta Enter (X del Dual Shock) para ver un trailer de *Gangs of New York*.

¡No se vayan todavía, aún hay más!

EL ADVERSARIO
DeAPlaneta, Alquiler
AL LÍMITE DE LA LEY
Universal, Alquiler
LOS ÁNGELES DE CHARLIE (E.ESP.)
Columbia, Alquiler
ANIMATRIX + BSO
Warner, 28 euros
ALASKA TIERRA DE ORO
20th Century Fox, 23,99 euros
ARMADA Y PELIGROSA
Lauren, 18 euros
ATTACK
Fox, 24 euros
LAS AVENTURAS DE PINOCHO
Lauren, 24,01 euros
BRAZIL
20th Century Fox, 14,99 euros
BUCK Y EL FARSANTE
Columbia, 23,99 euros
BUFFY CAZAVAMPIROS (1ª TEMP.)
20th Century Fox, 48 euros
CAMOUFLAJE
Universal, Alquiler
CARNE DE CAÑÓN. LOSER
DeAPlaneta, Alquiler
LA CASA DE MI VIDA
Universal, 24,01 euros
CAZA DE BRUJAS
20th Century Fox, 14,99 euros
EL CHACOTERO SENTIMENTAL
DeAPlaneta, Alquiler
CHICAGO STREETS
Universal, Alquiler
CHICAS, CHICAS, CHICAS
Paramount, 24,01 euros
CIUDAD DE DIOS
DeAPlaneta, Alquiler
COSA DE BRUJAS
Buena Vista, alquiler
CRIATURAS ASESINAS
Filmax, 12 euros
CRIMEN SANGRIENTO
Columbia, 23,99 euros
DARK WATER
DeAPlaneta, Alquiler
DIARIO DE UN CONVICTO
Paramount, Alquiler
DON CAMILO
Manga, 14,99 euros
EL DRAGON ROJO
Columbia, 27,02 euros
ESCUADRÓN MOSQUITO
20th Century Fox, 24 euros
EMIL Y LOS DETECTIVES
Planeta 2010, alquiler
ESCUADRÓN 633
20th Century Fox, 24 euros
ESCUADRON MOSQUITO
20th Century Fox, 24 euros
ESCUELA DE ASESINOS
Paramount, Alquiler

ÉXITO POR LOS PELOS
Filmax, 12 euros
LA FIDELIDAD
Lauren, Alquiler
FIEL A SI MISMA
DeAPlaneta, Alquiler
EL GRAN AZUL (V.EXTENDIDA)
20th Century Fox, 23,99 euros
LA GRAN JORNADA
20th Century Fox, 23,99 euros
HABANA
Universal, 21,01 euros
HARVARD MAN
Filmax, 12 euros
HENRY Y JUNE
Universal, 21,01 euros
LA HERMANDAD
Filmax, Alquiler
EL ÍDOLO DE ACAPULCO
Paramount, 24,01 euros
ILEGAL
Lauren, Alquiler
INADAPTADOS Y PELIGROSOS
Filmax, Alquiler
LOS INDESTRUCTIBLES
20th Century Fox, 23,99 euros
INFESTADOS
Columbia, Alquiler
INVASIÓN FINAL
Universal, Alquiler
LOS INVASORES
Columbia, 23,99 euros
K9: P.I.
Universal, 24,01 euros
LOS LUNES AL SOL
Manga, 19,99 euros
MACROSS PLUS
Selecta, 18 euros
MAX KEEBLE
Walt Disney, Alquiler
MUERE OTRO DÍA
20th Century Fox, 26,99 euros
MUERTE ENTRE LAS FLORES (E.E.)
20th Century Fox, 23,99 euros
NO DEJARÉ QUE NO ME QUIERAS
Universal, Alquiler
ORPHEN VOL.4
Selecta, 21 euros
OSOS A TODO RITMO
Walt Disney, Alquiler
PACK FELLINI
20th Century Fox, 30,02 euros
PACK HANNIBAL
Columbia, 71,99 euros
PACK MEL BROOKS
20th Century Fox, 45,04 euros
PACK TRUFFAUT
20th Century Fox, Alquiler
PACK SCANNERS
Filmax, 21 euros
PARAISO HAWAIANO
Paramount, 24,01 euros

PIRADOS POR LA NIEVE
Walt Disney, 11,99 euros
LA PISCINA
Paramount, 24,01 euros
EL PLANETA DEL TESORO
Walt Disney, 24,01 euros
PLATOON (ED. ESPECIAL)
20th Century Fox, 23,99 euros
PRISIÓN SIN LEY
Columbia, Alquiler
EL PUENTE DE REMAGEN
20th Century Fox, 24 euros
PUNTO LÍMITE
Columbia, 23,99 euros
¿QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER...
Walt Disney, 24,01 euros
RETRATOS DE UNA OBSESIÓN
20th Century Fox, 23,99 euros
SAINT SINNER (EL SANTO PESCADOR)
Universal, Alquiler
SALVADOR (ED. ESPECIAL)
20th Century Fox, 23,99 euros
SOLARIS
20th Century Fox, Alquiler
STAR TREK IV MISIÓN SALVAR LA...
Paramount, 27,02 euros
STREET FIGHTER II: LA PELÍCULA
Selecta, 21 euros
SUICIDE RUN
Selecta, alquiler
THE FAST AND THE FURIOUS
Columbia, 23,99 euros
THE FLUFFER (EL ESTIMULADOR)
DeAPlaneta, Alquiler
THE BOURNE IDENTITY
Universal, 24,01 euros
TRANSPORTER
20th Century Fox, Alquiler
EL TREN
20th Century Fox, 24 euros
TWO FAMILY HOUSE
Filmax, 12 euros
ÚLTIMA JUGADA
Paramount, 24,01 euros
UNDERCOVER BROTHER
Universal, 24,01 euros
UN FINAL MADE IN HOLLYWOOD
Lauren, 24,01 euros
UN PUENTE LEJANO (ED.ESPECIAL)
20th Century Fox, 24 euros
UNA MENTE ASESINA
Columbia, Alquiler
LA VIRGEN DE LA LUJURIA
Lauren, 18 euros
VOLVERÁS
Lauren, 24,01 euros
VUELTA AL INFIERNO
Paramount, Alquiler
Y EN NOCHEBUENA SE ARMO...
Manga Films, 14,99 euros
WASABI
Columbia, Alquiler

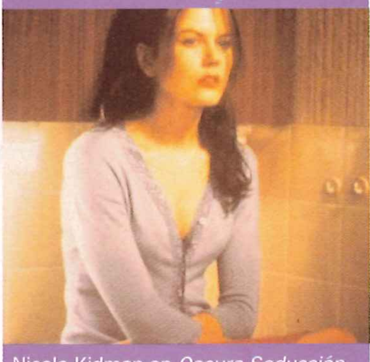
Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1 El Caso Bourne
2 Mi Gran Boda Griega
3 Señales
4 El Pianista
5 El Dragón Rojo
6 Oscura Seducción
7 El Esmoquin
8 La Flor del Mal
9 Deuda de Sangre
10 El Otro Lado de la Cama

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1 Animatrix
2 Muere Otro Día
3 8 Millas
4 Buffy Cazavampiros 1ª Temporada
5 Trilogy DVD+CD The Cure
6 Billy Elliot
7 Cube
8 Memorias de África
9 Notting Hill
10 1492: La Conquista del Paraíso



Nicole Kidman en *Oscura Seducción*





VAYAMOS AL GRANO

EDUARDO SANCHO ROJAS (MAZARANBROZ, TOLEDO)

Lo primero es deciros que vuestro sentido del humor es como el juego del Barça, que no se sabe de qué va (toma ya, para que luego digan que no sé hacer la pelota).
Si insinúas que nuestros textos son un tanto surrealistas, todo se debe a que nuestros ordenadores pillaron un virus por allá el número 5 de la revista y desde entonces lo te[xtos n=os s!alen alg/o rar+illos y "@+¿¿!!! #syntax error# 100.

Bueno, voy al *gramo*.
¿Debemos deducir que nos harás preguntas *de peso*?

¿Hay algún proyecto de algún juego de rol tipo *Diablo* o *Neverwinter Nights*? No entiendo por qué todavía no hay ninguno, si triunfan en PC por qué no van a triunfar (como yo triunfé el sábado con una nenita) para consola.
No sólo hay un proyecto, sino que ya existe un juego de este tipo en PS2, el más que digno *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Y no sólo eso, sino que se está desarrollando una segunda parte de la que damos cumplida cuenta en el especial E3 de este mismo número... ¡si es que estamos mejor informados que la portera de la CNN!

¿Sabes si sacarán el *Championship Manager 4* para PS2?
De momento, que nosotros sepamos, no hay ninguna versión anunciada para PS2, aunque hay un par de entregas de la saga para X-Box (¿quién podría olvidar esa portada con un primer plano de Camacho?), así que quién sabe si se animarán a hacer alguna versión consolera más... aunque la cosa tiene menos posibilidades que Leonardo Dantés en un casting para UPA Dance.

¿Sacarán algún juego *tycoon* (que no sea de gestionar un bar) o de estrategia parecido a *Trópico*?
En PS2 puedes encontrar el correcto *Theme Park World* y el mediocre *Jurassic Park: Operation Genesis*. Aunque para PS One también existe *Railroad Tycoon II* que, eso sí, es tan antiguo que en vez de comprarlo en la tienda deberías buscarlo en las cuevas prehistóricas de Altamira, el interior del Arca Perdida o dentro del bolso de Marujita Díaz.

He oído hablar de un adaptador para juegos en la pantalla de un PC. ¿Me podéis explicar en qué consiste y cómo funciona?
Básicamente es un adaptador que convierte la salida de vídeo RGB estándar de la PS2 en una salida VGA que se puede acoplar a cualquier monitor de PC. Lo bueno es que con este invento se puede apreciar el modo de alta resolución de algunos juegos. Lo malo es que como los monitores de PC no suelen tener altavoces, o bien acoplas un sistema de sonido a la consola o bien tus partidas serán más silenciosas que el tubo de escape de una bicicleta estática.

Cuando decís que un juego tiene un modo para 60Hz, ¿qué queréis decir? ¿Cómo sé si mi tele tiene esa opción?
Si tu televisión soporta la frecuencia de vídeo de 60 Hz y los juegos incorporan dicha opción, éstos funcionarán como fueron concebidos en sus versiones americana y/o japonesa: sin bordes negros y con un desarrollo más rápido. Si quieres saber si tu televisión lo soporta, deberías probar a buscar en eso que se llama "Manual de Instrucciones" que suelen regalar con los aparatos y en el que explican cositas sobre los mismos... claro que también puedes probar directamente tu tele con un juego a 60 Hz.

Muchas gracias, sois la mejor revista (después de *Playboy*). Además si me respondéis a la carta, os concederé una cita con la Fergó (por si no lo he mencionado soy su manager).
Gracias majete, y si tú nos sigues leyendo te concederemos completamente gratis un viaje de 365 días en la Tierra alrededor del sol.

EL BANQUETE DE BOA

DE-MON (E-MAIL)

¡Hola, Gran Drako!. Tengo unas preguntillas que hacer, y si sabes tanto de videojuegos como de números en *Barrio Sésamo*, seguro que las puedes responder.
No lo dudes. Beethoven sordo, Einstein muerto... Si a mí me diera dolor de cabeza, ¡ay amigo!, el mundo se queda sin genios.

¿Qué tipos de bichos se puede *jalar* Snake en *MGS 3*? He visto que en vez de raciones hay serpientes y peces, pero supongo que habrá algún otro manjar más como tarántulas o caca de perro.
Pues parece que el ya famoso "banquete de boa" que se da Snake en *MGS 3* sólo es la punta del iceberg del tema culinario del juego. Si no seguimos una dieta equilibrada a Snake le darán achaques y no podrá apuntar bien por tener el pulso más acelerado que T-Virus haciendo un masaje a Núria Fergó. Suponemos que el 'menú' pasa por toda clase de bichos y vegetales masticables... vamos, que si además a Snake le acribillan los mosquitos seguro que Antena 3 demanda a Kojima por plagiar a *La Isla de los Famosos*.

¿Se sabe algo más del *Ridge Racer Rage Racer Revolution Red Reloaded Roar Ring*, aparte de que provocará faringitis al pedirlo en la tienda?
R: Racing Evolution dará un giro a la saga *Ridge Racer* con coches y circuitos reales, y diversos estilos de conducción incluyendo rally. Tampoco falta un modo Historia en el que veremos a dos chicas más macizas que el antifaz del Batman de Tim Burton compitiendo por pillar las mejores 'curvas'.

Emm...¿de que "raza" es el Drakomóvil? Quería saber si aparecerá entre los de *GT 4*, para poder comprarlo (aunque sea de segunda mano) y poder ganar algún torneo con él.
El Drakomóvil no entiende de razas (más que nada por que su "color" original está sepultado sobre varios estratos) y definitivamente es imposible que aparezca en *GT 4*. Al parecer los chicos de Polyphony han alegado que no se han pasado tres años trabajando en los reflejos de chapa para luego poner vehículos en los que lo único que se refleja es el ahorro en el túnel de lavado de su dueño.

El juego de los Transformers parece un buen homenaje para todos los fans de la serie (snif...) pero...¿no se podrá manejar a Megatron? Es que Optimus era un poco lelo...
Hasta que Takara no dé más datos sobre el juego en el que está trabajando nos es difícil decir si el juego incluirá a Megatron, a Trinitron o a Tiriquitron-tron-tron (lo reconozco, en su momento presté menos atención a los nombres de los robots de la serie que Jesús Gil a las clases de gimnasia).

***Silent Hill 3* me parece muy bueno y es posible que me lo acabe comprando. Jugué al primero pero no al segundo; creo que no es impedimento para entender el juego ¿verdad?**
No, qué va. De hecho el argumento tiene más puntos de conexión con la trama de la primera entrega que con el guión de la segunda, el mejor de la saga en ese aspecto aunque uno acabara al final del juego más deprimido que un alpinista en el desierto.

En *GT 4*, en los modo *on-line*, ¿podrán competir cochazos de competición contra 600 del año del ped*? Si es así, lo mejor sería jugar en el modo Normal hasta tener un buen carro...
En el E3 Polyphony apenas habló de los modos *on-line* de *Gran Turismo 4*, pero parece ser que podrán jugar hasta 6 usuarios en la misma partida, y se incluirán funciones de chat e... ¡intercambio de coches! Ojo que no te timen cambiándote tu 600 con pegatina de Benidorm trucado por un penoso BMW último modelo.

Aparte de la carátula (supongo) ¿qué diferencias hay entre el juego de fútbol del Madrid y el del Barcelona? Porque en los dos supongo que estarán los dos equipos...
Es muy fácil: uno estará protagonizado por estrellas del balonpié y otro por "estrellados" con un pie en el paro. Aparte de eso será más o menos el mismo título, aunque con los datos (títulos, grandes momentos, etc...) de los culés y merengues según sea el juego.

Bueno, eso es todo. Saludos del club de fans de los *planeteros*: Mistique, Hayato Kanzaki, Bichu, Dikkon y *toos* los demás.
Nota de la Redacción: bajo los nombres de Mistique, Hayato, Bichu, Dikkon y demás no se esconden las identidades de nuestras madres y familiares.

SI QUERÉIS QUE EL GRAN DRAKO CONTESTE VUESTRAS CARTAS, ESCRIBIDLE A...
Editorial Aurum PlanetStation, Ronda de Sant Pere 38

08010 Barcelona planet@ed-aurum.com





EL SECUESTRADOR DE FOTOS

MARC PALOU BUADES (E-MAIL)

***Wenas, chavalucos.* Tengo una foto de la Fergó en bañador. Si no ponéis esta carta la voy a quemar, ¡juro por el T-Virus que la voy a quemar (tengo un mechero con gas)!**
¡Alto ahí! ¡No hagas locuras! Ahora, muy lentamente, aparta el pulgar de ese mechero, suelta la foto de la chica, coge tu billetera y lánzala hacia nosotros muuuuy despacio. Y mientras te tranquilizas, nosotros te esperamos en el Bar Budo.

¿Cuándo van a sacar el *Dark Chronicle*? Porque vamos escasos de juegos de rol.
Pues *Dark Chronicle* viene como los exámenes de recuperación: en septiembre. Y la verdad es que, sí, llegan pocos juegos de rol a España, y cuando aparecen lo hacen tan tarde que están más trasnochados que la música del Nodo.

¿Qué me podéis contar de la Play portátil de Sony?
La recién presentada PSP será la primera consola portátil en utilizar discos ópticos de 1,8 Gb en lugar de cartuchos, tendrá pantalla retroiluminada a todo color, batería recargable y capacidad para generar gráficos 3D. Vamos, que si fuéramos programadores de la Game Boy Advance iríamos apuntándonos a un plan de pensiones...

¿Qué juego de F1 me aconsejáis? Ya sabéis que nuestro Alonso...
Ah, o sea que como hay un piloto español que triunfa tú ya quieres imitarlo. Pues suerte que Beth ha pinchado en Eurovisión que si no te vemos con rastas y el ombligo al aire, oye. En fin, aunque para mi gusto no hay ningún juego de F1 que sea una obra maestra indiscutible en PS2, *F1 2002* de EA es una buena opción, aunque ahora mismo es más difícil que encontrar las armas de destrucción masiva en Irak.

Bueno, adiós y que aproveche el jamón que os he enviado por fax. Y pensad en enviarme el juego que gané en el sorteo (quiero ver ese MSN en la revista ya que tengo la Fergó...y no dudaré en quemarla).
¡No cederemos ante tu vil chantaje aunque la foto quede más chamuscada que el telefonillo del coloso en llamas!





DADME TRUCOS DE VERDAD

CRISTÓBAL LÓPEZ ESPINOSA (ALICANTE)

¿Qué hay, planeteros? Me llamo Cristóbal y tengo 15 añitos (que se dice pronto).
Si te parece que decir que tienes 15 años se dice demasiado pronto, prueba a decir que tienes 5.475 días... si es que no hay problema que mi mente privilegiada no solucione... ¡JA, JA, JA! (Nota de la Dirección: no os preocupéis, Drako no sufre de locura... es que disfruta con ella).

Me he comprado *DMC 2* y es muy bueno. A lo que voy: ¿en la revista de mayo salen trucos de este juego... me podríais dar alguno de verdad? ¿O es que no hay?
No, si los trucos que te dimos te los dimos de verdad: no nos los tienes que devolver ni nada, hombre... Suponemos que te refieres a que en la sección "sólo" decíamos como desbloquear los secretos del juego, pero es que no hay trucos para tener vida infinita o seleccionar nivel ni nada parecido (en todo caso lee la carta siguiente para tener un truco más para el juego).

También tengo el *FF X* y me lo he pasado pero tengo un montón de ganas de que llegue *FF X-2*, que llegará en Navidades, ¿no? Eso sí, el *FF* que más me ha gustado con diferencia ha sido *FF VII*, con la trágica muerte de Aeris... ¡snif, snif que me pongo a llorar!
Nosotros también nos vimos afectados por la muerte de Aeris tras ser atravesada por la espada de Sefirot... de hecho nos ha sensibilizado tanto que ahora nos echamos a llorar hasta cuando cortamos cebolla. En fin, hablando de otra cosa *FF X-2* no tiene aún fecha oficial, pero sí, suponemos que llegará sobre Navidad.

Drako, ¿cuál me aconsejarías, *Splinter Cell* o *Metal Gear Solid*? Mis amigos me han dicho que el *MGS*, pero tengo un par de amigos *freakis* que me dicen el *Splinter*... Estoy hecho un lío.
Humm, quizá no deberías fiarte tanto de mí. De hecho ningún bar situado a 50 kilómetros a la redonda de la Redacción me fía, y por algo será. En todo caso yo prefiero de largo la saga *MGS* (sobre todo el episodio de PS One) a *Splinter Cell*, pero es una opinión menos objetiva que las de doña Margarita Seisdedos sobre el talento interpretativo de Tamara.

Sin más preámbulos se despide este gran admirador de vuestra revista, que está muy chula por el reportaje de *FF X-2* de este mes. Siento que Snatcher no quedara finalista de las pruebas de *Moto GP 3*...
Es difícil ganar una carrera cuando estás más pendiente en encontrar el encendedor y el cenicero de la moto que de las curvas (al menos de las curvas de la carretera, que de las curvas de las azafatas no perdía detalle, el tío).

P.D.: El 4 de junio cumplo 16, así que espero que me pongáis felicidades en la contestación porque si no, no pararé de enviaros cartas y no podréis dejar de maldecirme. Un saludo de un gran fan de *FF*.
¡Felicidades en la contestación porque si no, no pararé de enviaros cartas y no podréis dejar de maldecirme! ¿Contento? Nosotros no te diremos cuántos años tenemos, aunque como pista te diremos que nacimos a muy temprana edad.






ALÍSTATE A LA PS2

MANUEL VILARÓN PERA (PARADAS, SEVILLA)

¡Hola panda!
Que Holybear por estatura, peso, vello corporal y horas de sueño parezca un oso no te da derecho a llamarle "panda" así como así, amiguete.

En primer lugar quiero deciros... ejem, esto... que es la primera vez que escribo y sois los tíos más cachondos que he conocido en mis 11 años de vida.
Bueno, eso es porque no conoces a Dinio, que ése sí que va "cachondo"... aunque no lo dudes: en *Planet* tenemos más chispa que la piedra del mechero de Bob Marley.

A ver si me resolvéis estas deudas, digo dudas (perdón). ¿Seguirán sacando juegos del Ejército y demás o sólo los sacarán *on-line*?
¿Juegos del Ejército? ¿Acaso va a salir un *Federico Trillo's Irak Strike* o un *Commandos Perejil Edition: Cabra's Squadron*? Si tu surrealista pregunta está motivada por la aparición de un juego *on-line* con militares como *SOCOM*, no debes preocuparte. Tanto este título como, por ejemplo, la nueva entrega de *Splinter Cell*, además de poder jugarse *on-line* también tienen modo para un jugador.

¿Qué juego me recomendáis? ¿*Splinter Cell*, *MGS 2: Substance* o *DMC 2* (teniendo en cuenta que tengo la guía de *DMC 2*, la vuestra claro)?
Pues nosotros te recomendamos *MGS 2: Substance* de lejos, aunque te avisamos que entonces nuestra guía de *DMC 2* te será menos útil que un ventilador en la Antártida.

Me ha dicho un amigo que para conseguir el traje Diesel de Lucía y Dante hay que completar la primera misión, guardar, reiniciar la consola y cuando ponga "Press Start button" presionar L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3, cargar la partida y pulsar L1 o R1 y acceder al traje nuevo y un nivel *bonus*. ¿Es verdad o me está tomando el pelo?
Pues sí, el truco es auténtico a pesar de que el mes pasado no lo pusiéramos en su sección correspondiente (equivocarse es humano). Por supuesto, yo no tuve nada que ver con dicho error (echar la culpa a los demás es más humano todavía)...

Por favor, ¿podréis sacar un póster de Dante y otro de Lucía?
Podríamos sacar un póster de Lucía y Dante, sí, aunque para serte sinceros nosotros preferiríamos sacar uno de *Lucía y el Sexo* (Paz Vega, si lees esto que sepas que te permitiríamos posar desnuda para la revista). Pero bueno, anotamos tu sugerencia.

Adiós, y espero que os llegue la botella de vino de 2 litros de Rioja (es que el cartero de mi pueblo es muy borrachín). Decidle a Snatcher que no se fume mi carta y, por favor, Drako publicádmela. ¡Ah! Por cierto, mi hermana quiere una foto tuya desnudo.
Lamento decirle a tu hermana que, por mucho mi club de fans las reclamen, no tengo fotos desnudo. Y es que una vez intenté posar sin ropa pero hubo un lamentable incidente después de que el fotógrafo llamara al Zoo. ¿Os he contado alguna vez que Copito de Nieve me propuso matrimonio?

AMOR PLANETERO A PRIMERA VISTA

MIGUEL PÉREZ SCHOLCH (SIGÜEIRO, LA CORUÑA)

¡Hola, *holitas*! Me llamo Miguel Pérez, y os escribo para que me solucionéis unas cuantas dudas. Deciros que os sigo desde el número 46 y que ésta es la mejor revista de videojuegos que he visto.
Si te ha gustado tanto la revista tras verla, el día que te dé por leerla te va a parecer la bomba.

¿Qué me recomendáis? ¿Comprar *Rygar*, o esperar a que salga el *kit on-line* para PS2?
Son dos cosas incomparables, aunque sean para jugar... es como si nos pidieras consejo entre comprar un altavoz o un disco de Camela, ya que las dos cosas son para escuchar música. Si te gusta jugar con otros usuarios a través de internet cómprate el *kit on-line*, y si lo que quieres es acabar con toda la mitología clásica a golpe de yo-yó gigante con una indumentaria al estilo Boris Izaguirre (o sea, sin pantalones) *Rygar* es tu juego.

¿Más o menos, cuándo saldrá dicho *on-line* para PS2? ¿Vendrá acompañado por un pack? ¿Cuánto costará? ¿Tendremos que pagar cuotas mensuales?
Ahora mismo el sistema *on-line* está terminando su fase de pruebas, ya que el 25 de junio debería estar disponible. El *kit* inicial (incluyendo un Head Set) costará unos 60 euros, y deberás pagar al proveedor de Internet y las cuotas correspondientes a cada juego que utilices (si es que el fabricante cobra por ello).

¿Qué juegos saldrán pronto en Platinum (los buenos, claro está)?
En junio aparecerán en Platinum *V-Rally 3*, *Spider-Man* y *Tekken 4*, mientras en agosto nos espera *Ratchet & Clank*. Todos son bastante buenos (aunque Holybear dice que tras comerte tres Platinum el cuarto ya empalaga un poco), pero sin duda destaca el último *Tekken*.

¿Cuándo vais a sacar un póster con todas las *titis* de los *FF* (de las que están mejor, claro)?
El mes pasado María José Sanz y Mistique nos pedían tipos macizos de *FF* y ahora Manuel nos pide unas *titis*... ¿Qué será lo próximo? ¿Nos escribirá el mes que viene alguna Margarita, Rosa o Petunia pidiéndonos una foto de Cactilio marcando púas?

¿Cuándo saldrá *Soul Calibur 2*? Es que he visto el reportaje de *Planet* 53 y me muero de envidia.
Si nada falla a principios de otoño llegará a nuestro país este juego de lucha con espadas, cuchillo y en general con más 'cortes' por segundo que la Edición Especial para el Vaticano de *Instinto Básico*.

Os dejo para que os dé tiempo a ir a tomar vuestras cervecitas al Bar Budo... ¡¡¡Hasta otra!!! Drako, eres el mejor, sigue redactando así.
¡Gracias majete! Así da gusto responder a las cartas, aunque la sección me dé más trabajo que zurcir las camisas del Increíble Hulk.





EL ARGENTINO REPARTELECHES

MARIANO R. GARCÍA (BENALMÁNEDA, MÁLAGA)

¿Cómo están, gente de *PlanetStation*? Seguro que cansados de jugar a los mejores juegos del mercado (¡qué trabajo sacrificado el de ustedes!).
¿Insinúas que porque trabajamos jugando a *Silent Hill 3* o *Rygar* tenemos más cara que un Naranjito con paperas? Pero si hay gente con trabajos mucho más *chollescos* como por ejemplo... eh... hmmm... a ver... ¿Belén Esteban trabaja?

La verdad es que hace poco que compro la revista (porque hace poco que llegué a España, muy lindo país el de ustedes) y sólo les quería hacer una pregunta: ¿teniendo en cuenta que la X-Box es más barata y más potente por qué debería comprarme una Play 2 además de poder jugar a *Final Fantasy*?
Pues mira Mariano, para empezar la PS2 tras su última rebaja de precios ya vale lo mismo que la X-Box, pero te daremos tres motivos más para hacerse con la consola de Sony: a) tiene, de largo, el catálogo más extenso de juegos de 128 bits; b) hay bombazos exclusivos que difícilmente saldrán en X-Box (*Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*...); c) ¿acaso existe la revista *PlanetBox*? ¿Y cómo podrías vivir sin leer mensualmente tu ración de *Planet*?

No los jo*o más, muy divertida la revista y barata, ¿qué más se puede pedir?
Nada, aparte de que se incorpore a la Redacción una secretaria-masajista para que los sufridos redactores trabajen más a gusto.

Si me publican la carta en la próxima les mando un buen dulce de leche argentino.
Pues vamos a tener un empacho, porque todos los vecinos de la Redacción nos han comentado que si seguimos poniendo al máximo el volumen de los juegos durante las noches de cierre nos van a dar una "buena tunda de leches" argentinas, coreanas y egipcias, si hace falta.



PLANET LOS CRÍA

Yo y unos amigos hemos creado una petición *on-line* para que saquen *FF Tactics* en Europa. Sabemos que es muy difícil, casi imposible, pero por intentarlo no perdemos nada. Además, si lo conseguimos la recompensa será nada más ni nada menos que un *FF*... la dirección de la petición es ésta: http://www.petitiononline.com/fftpal/

Stella Maris, me sentí muy identificado con tu carta, mándame un e-mail. Tengo 18 años y soy argentino.
marianocuervo84@hotmail.com

Esto es para todos los lectores planetarios: si alguien tiene información sobre Nirvana que me agregue, *porfi*.
mercuryphoenix@hotmail.com
Para todo el que ame *FF* (todos, no sólo los últimos, éste es mi Messenger:
ladydevil666enara@hotmail.com

LA AMENAZA *PHANTASMA*

ALBERTO AZEVEDO (E-MAIL)

Hola, ¿qué tal? Me llamo Alberto y es la segunda vez que escribo a vuestra revista (la primera vez me sorprendió a la velocidad a la que me contestásteis, en serio). Me río a más no poder con vuestro humor alcohólico-satírico-atípico. Dicho esto, doy paso a mi minibar... digo... a mis preguntas (je je je... siento la desilusión).
No, mejor que no acerques bebidas por aquí que a mis compañeros no les conviene, porque se están empezando a poner borrosos... ¡hics!

¿Es cierto que Infinium Labs ha anunciado el lanzamiento de una nueva y revolucionaria consola llamada Phantom, y que la van a mostrar en el E3? Si es cierto, ¿qué características técnicas me podéis decir sobre ella? ¿Cuándo saldrá más o menos? ¿Tendrá posavasos?
La 'revolucionaria' Phantom viene a ser un PC encerrado dentro de una carcasa de consola, cuya gran originalidad es que está pensada para descargar juegos de Internet a través de conexión en banda ancha y, evidentemente, para poder jugar *on-line*. Infinium Labs promete que superará a todas las demás consolas a nivel técnico, pero no ha difundido datos al respecto. Posavasos no trae, pero puedes utilizar a tal efecto tus DVD's porque esta consola... ¡no tiene lector de discos!

Qué sepáis que me voy a comprar el *SOCOM: US Navy Seals*.
Que sepas que nosotros no lo vamos a comprar porque... ¡nos ha llegado gratis a la Redacción (sí, presumimos más trabajando en *Planet* que Alessandro Lecquio luciendo sus atributos en una playa nudista, pero no podemos evitarlo)!

¿Qué pasa con *FF XII*? ¿Cuándo tiene previsto Square dar noticias de él?
Pues *FF XII* fue sin duda una de las grandes ausencias del certamen E3 de Los Angeles de este año. En principio el juego podría aparecer este año en Japón, pero mucho nos tememos que para la versión española, como de costumbre, la cosa irá más lenta que la conexión a Internet de la familia Picapiedra. Espéralo para bien entrado el año 2004.

Ha llegado a mis tímpanos (no témpanos) que Square tiene pensado desarrollar otra secuela de *FF X*: *FF X-3*, y que su protagonista será Rikku. ¿Es cierto o es mentira podrida?
Se ha rumoreado mucho respecto a *FF X-3*, pero en una conferencia de Square Enix del pasado mes de mayo se negó su existencia. Lástima, porque como diría Arguiñano éste sería un juego "Rikku, Rikku" (sí amigos, me pagan por hacer chistes tan malos como éste).

El *GTA 4*, ¿para cuándo? ¿Mejorará gráficamente respecto al *3* y al *Vice City*? Es que estos dos últimos eran muy parecidos gráficamente hablando (claro, claro). *GTA: Tokio 2020* (o la fecha que sea). ¿Verdad o mentira?
Los últimos rumores apuntan a que hay dos secuelas de *GTA* que se desarrollan en estos momentos, uno que sería una secuela de *Vice City* con gráficos muy parecidos (se barajan varios nombres como *GTA: San Andreas*), y otro equipo que trabaja en un *GTA 4* para consolas de la "siguiente generación" (no sabemos si se refieren a que saldrá para PlayStation 3 o que tardará tanto que directamente lo jugarán nuestros hijos).

Bueno, tras esto ya finalizo mis preguntas. Podríais publicar el juego ese del que hablasteis en una de vuestras cartas: el *Mojito Kombat: Deadly Cogorza*, yo me lo compraría seguro; claro que habría que ver si se lo compraba más gente, "Ti-riri-ri-riiiiiiiiiii" (léase con el tonillo de *Expediente X*). Ale, hasta luego, y muchas gracias por vuestros servicios.
¿Cómo? ¿Qué has utilizado los "servicios" de nuestra Redacción? ¿No te quedaba más cerca el lavabo de tu casa?

P.D.: Me gustó mucho que vuestro número 53 costara sólo 1,95 (a mí... y a todos los que compran vuestra revista, claro).
Bueno, es que lo de los 1,95 euros fue un error de imprenta... En realidad la revista costaba 11,95: podéis enviar los 10 euros que faltan dentro de un sobre a la Redacción poniendo bien claro en el sobre "Donación para la cuota diaria de cubatas de Drako". Gracias.





LA PS2 NO TIENE LÓGICA

XAVI BAS (E-MAIL)

¡¡Hola planetarios!! Bueno, mejor dicho... ¡Hola Drako! Sois la mejor revista de la Play (seguro que ya lo sabéis, porque a cada carta que os envían os lo dicen, ¡pero esto no quiere decir que tengáis que bajar la calidad!) y os sigo desde hace muuuuchos meses, más concretamente, desde el número 7.
¡Buf! Pues no hace tiempo ni nada. En aquella época los lectores en vez de enviarnos *e-mails* nos hacían señales de humo.

Sobre *Gran Turismo 4*: he oído algún rumor por ahí que la carrocería de los coches podrá quedar como una lata después de pasar por la compresora.
Bueno, nosotros también oímos el rumor de que Boris Izaguirre iba a presentar un debate televisivo sobre la influencia de la Generación del 98 en la cría del repollo bananero, y ya ves, sigue bajándose los calzoncillos compulsivamente en *Crónicas Marcianas*... cuando sepamos algo concreto lo sabrás, amigo Xavi.

También me he enterado de que tendrá mas de 100 circuitos y que esta vez si incluirá ¡coches Ferrari! ¿Es esto verdad?
Se ha rumoreado que aparecerán las marcas europeas Ferrari y Lamborghini, pero no hay confirmación oficial de los programadores, y en el E3 no se vieron coches de estas marcas. Lo que sí parece confirmado es que habrán 100 circuitos para que nuestros coches corran kilómetros y kilómetros emulando a las alpargatas del Correcaminos.

En la sección ráfagas de la revista nº 54 decíais que han sacado un nuevo modelo de la Play que podía leer DVD-R, +R, -RW y +RW. ¿En qué se diferencian todos estos DVD's y qué ventajas tienen? Si suponemos que la Play 2 sólo puede leer juegos -R y las distribuidoras los sacan +R, ¿cómo se supone que jugaremos a estos juegos si no tenemos éste nuevo modelo de la consola? Y lo más importante de todo, ¿por qué lo han sacado ahora, cuando casi todo el mundo ya la tiene?
Estás más liado que el pelo de David Bisbal en una centrifugadora... a ver, los nombres DVD-R, DVD+R, DVD-RW y DVD+R corresponden a diferentes tipos de DVD's grabables y regrabables (o sea, discos vírgenes luego grabados por el usuario), pero los juegos en DVD-ROM seguirán siendo los mismos de siempre. Por cierto, si ya te has liado con esto espera a ver la recién anunciada PSX (sí, han reutilizado el nombre) que integra consola, disco duro, sintonizadora de TV y grabadora de DVD's... ¡casi *ná*!

Acabaré mi carta con una sugerencia: ¡que vuelva la 'mascota' ésa que corría siempre, a pie de pagina!
¿Te refieres a Miniman, nuestra antigua mascota, que no paraba de correr ni un momento? Nos gustaría que volviera, pero es que la han contratado en Hollywood para protagonizar *Forrest Gump 2: El Retorno de la Caja de Bombones*.

Seguid así y no despidáis al de la sección Fuera de Juego, que se lo curra. ¡Ánimo y no cambiéis!
Tranquilo, que nuestro dibujante Don Pintamonas no se despide así como así. De hecho, en el Bar Budo siempre se va sin despedirse del camarero para que no se entere de que se larga sin pagar la cuenta...

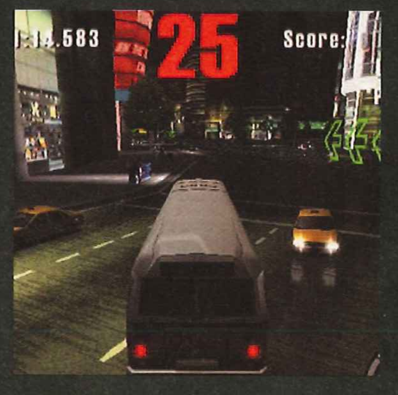
CON 8 BASTA

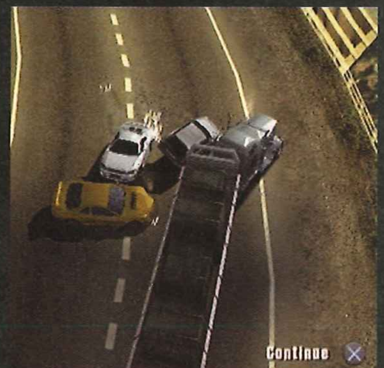
ENRIQUE JIMÉNEZ JIMÉNEZ (LA CORUÑA)

¡Hola Gran Drako! Quería haceros unas preguntas. Me he comprado el *Burnot* (sic) en Platino (sic *again*) y tengo un problema que es imposible llegar a la meta con los coches Fácil y Media, ya que no te da tiempo aunque no tengas ningún fallo, es una pasada. ¡A ver qué me contestáis! Porque me estoy volviendo loco...
Prueba a ganar medidor "Turbo" y a activarlo cuando esté lleno con R1. Para rellenarlo puedes hacer varias cosas: rozar sin chocar los otros vehículos, conducir en contradirección, completar una vuelta sin chocar ni una vez, tomar curvas derrapando, gastar el turbo sin colisionar... Sigue nuestros consejos y verás como te ventilas el *Burnot* (siempre que no choques con los *otobuses*) en menos que Kain se ventila un vaso de *burbon*.

¡Ah! Y otra cosa, soy padre de 8 hijos y no tengo dinero más que para comer, y pensaba yo que a lo mejor esos juegos antiguos que tendréis por ahí tan llenos de polvo, me los podríais mandar para que mis hijos pudieran jugar, ya que solo disponen de *Burnot* (sí, vamos por el tercer sic).
No tenemos pruebas de que lo que dices sea falso pese a nuestras arduas investigaciones (hemos buscado "Mentiroso" en el diccionario, pero no aparecía "Enrique Jiménez" como sinónimo). De todas maneras, así de entrada la historia de que tienes 8 hijos que no tienen nada que echarse a las manos para jugar, nos inspira menos confianza que El Vaquilla enviando un currículum para hacer de vigilante en una joyería. En todo caso, los únicos juegos que manda la Redacción son los que se sortean en los concursos.

Muchas gracias gran Drako. ¡Ah! Y os sigo desde el nº4.
¡Pues deja de seguirnos o llamaremos a la policía! Guasas a un lado, muchas gracias por leernos durante estos años.





EL GALLINERO

¿SQUALL SE *RAYA*?

SANDRA "SAGANN" GARCÍA NÚÑEZ (CASTELLÓN)

Me guardo mi opinión sobre el artículo ese de "*protas* femeninas de *FF* que les pegan mil vueltas a los *protas* masculinos"... Creo que con esto ya os podéis hacer una idea de lo que opino: donde esté Squall *rayándose* con todo bicho viviente que se le pase por delante, que se quite todo lo demás.

PESADILLA EN *PLANET STREET*

TELVA Mª PARDO (ARROYO DE LA MIEL, MÁLAGA)

Por favor, no pongáis más fotos de Yola Berrocal, que luego tengo pesadillas en las que soy toda silicona y me miro al espejo y soy igual que ella. ¡¡¡Qué asco!!!

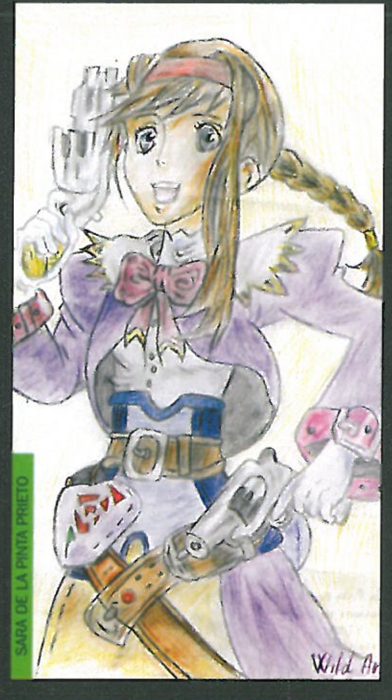
TODOS CON ¿RUTH? ¿O QUIZÁ BETTHU?

RAFEL ANDREU FERRER (CALA FIGUERA, MALLORCA)

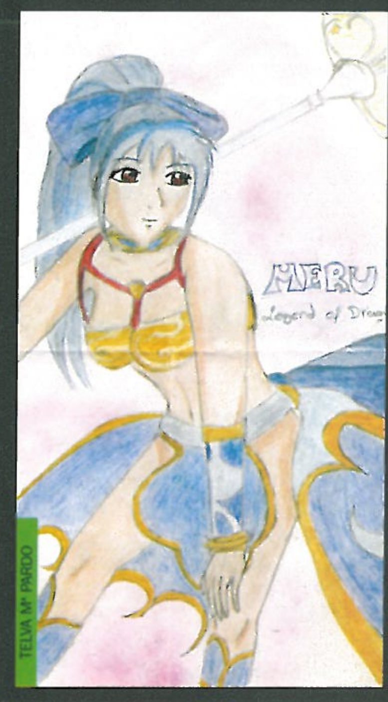
Admirado Gran Drako, quería comentarle el gran parecido entre Ruth de *Operación Triunfo* y Rikku de *Final Fantasy X-2*.



MARTA DAKOTA



SARA DE LA PINTA PRIETO



TELVA Mª PARDO



DANIEL JIMÉNEZ PAYA



DANIEL JIMÉNEZ PAYA



JUAN PEDRO PALENCIA

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



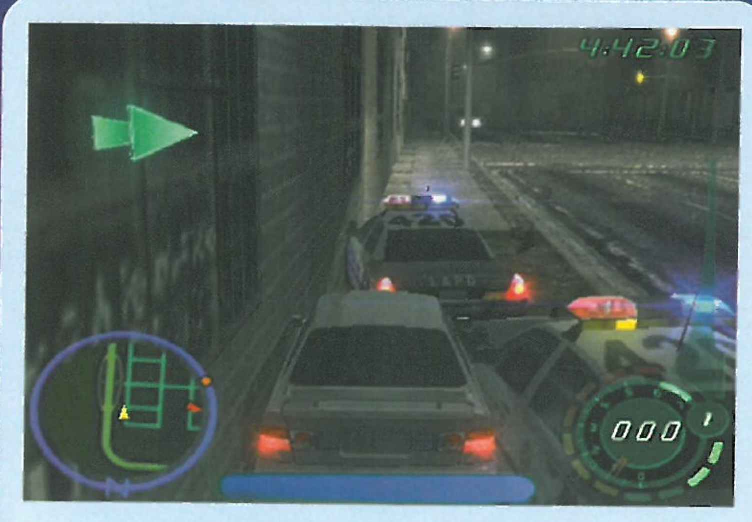
ENTER THE MATRIX

Para poder usar estos trucos, tienes que haber iniciado una partida y tener un *save* en tu tarjeta de memoria. Entonces podrás entrar en la opción Hackear del menú principal, donde debes introducir el código **CHEAT.EXE**. En ese momento aparecerá en el Listado de Comandos ("Command List") la opción Cheat, que debes usar antes de introducir cada uno de los siguientes códigos:

Todas las armas: **0034AFFF**
Munición infinita: **1DDF2556**
Foco ilimitado: **69E5D9E4**
Salud ilimitada: **7F4DF451**
Nivel de prueba extra: **13D2C77F**
Los enemigos no pueden verte: **FFFFFFF1**
Combates multijugador: **D5C55D1E**
Logos más rápido: **7867F443**







MIDNIGHT CLUB 2

Trucos a go-gó
Para poder activar los siguientes trucos, deberás seleccionar el menú de opciones en el menú principal. Pulsa el botón ⬇ hasta que selecciones Options:<name> y a continuación pulsa ➡ o ⬅ hasta que aparezca Options: Cheat Codes. Pulsa entonces ✖ y acto seguido podrás introducir el texto de tu truco preferido:
Conseguir todas las localizaciones y coches en arcade: **rimbuk**
Todos los coches en Arcade: **theCollector**
Todas las localizaciones en Arcade: **Globetrotter**
Control avanzado del coche en el aire: **carcrobatics**
Metralleta, misiles y modo invulnerable: **inmortal** (pulsa **L3** o **R3** para disparar)
Todos los modos: dextran
Metralleta y misiles en Arcade: **savethekids** (dispara con **L3** o **R3**)
Nitros infinitas en Arcade (también para motos): **greenLantern**
Modo invulnerable en Arcade: **gladiator**
Ajustar el modo de dificultad: **howharcanitbeX** (dónde la X es el grado de dificultad de 0 a 9)

Conseguir una moto
Vence a cinco motocicletas en una carrera larga. Así conseguiras hacerte con una montura nueva, que nunca viene mal.

Conseguir un coche de policía de Los Ángeles, París o Tokyo
Vence en todos los circuitos de cada una de las ciudades del modo Arcade. Cuando lo consigas, podrás conducir el código **SLFA50X**. A ver quien te tose ahora.

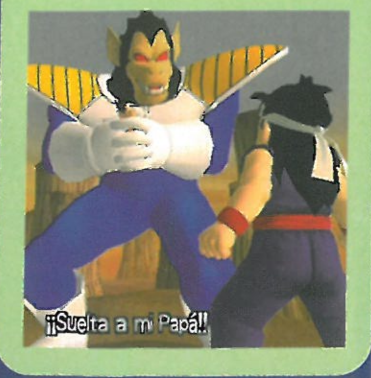
***Zoom* sobre el minimapa**
Pulsa ⬇/⬅ o ⬇/➡ para aumentar o disminuir el nivel de zoom del mapa situado en la parte inferior izquierda de la pantalla.





DRAGON BALL Z: BUDOKAI

Un fanático de la famosa serie animada y lector de nuestra revista, **Enrique Salazar**, nos pide una solución al problema de que, aunque aprende nuevas técnicas en el modo Historia, al entrar en otro modos no las conserva. Pues verás Enrique, esas técnicas sólo sirven para dicho modo, y si quieres usarlas en los demás deberás sacar tus dotes de comerciante para conseguir las correspondientes cápsulas en la tienda del Sr. Popo. Pero claro, como dijo aquel tipo invisible y de voz penetrante que hablaba siempre con Charlton Heston en las películas de romanos, deberás ganar el pan con el sudor de tu frente, así que deberás participar en torneos para ganar el dinero que te permita comprar esos preciados artículos.
Enrique también nos pregunta para qué sirven las Bolas de Dragón y nosotros le respondemos que, cuando tenga las siete, podrá convocar al dragón Shenron que le ofrecerá algunas cosillas nada desdeñables. En cuanto a dónde encontrarlas, si no te vas cruzando con ellas en el modo Historia prueba a pasarte de vez en cuando por la tienda de Popo por si tiene alguna a la venta.


¡¡Suelta a mi Papá!!





SILENT HILL 3

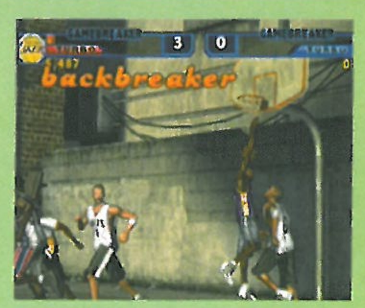
Heather, esa coqueta
Si te has terminado como mínimo una vez el juego, en el menú principal habrá una opción llamada Traje Extra. Aquí te ofrecemos las claves que puedes introducir en ella para conseguir ropa nueva para Heather... eso sí, recuerda que debes equiparla en el menú del juego.
Camiseta "Heather": HappyBirthday
Camiseta "No Tocar": TOUCH_MY_HEART
Camiseta "Onsen": I_Love_You
Camiseta "Zopenco": PutHere2FeelJoy
Camiseta "Dios del Trueno": GangsterGirl
Camiseta "La Luz": LightToFuture
Camiseta "Fugacidad": ShogyouMujou
Camiseta "Conejo Asesino": BlueRobbieWin
Camiseta "Royal Flush": 01_03_08_11_12
Camiseta "Gallo Dorado": cockadooodledoo
Camiseta "Cremallera": Shut_your_mouth
Camiseta "GAMEREACTOR": SH3_Wrestlarn
Camiseta "Play": sLmLdGhSmKfBhH
Traje metamórfico: PrincessHeart

Douglas, el detective exhibicionista
Si queréis ver las 'intimidades' de Douglas, el detective de *SH 3*, podéis usar el siguiente truco (sólo utilizable si os habéis terminado el juego). En el menú principal, iluminad la opción Nueva Partida Extra y pulsad ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖. Veréis cómo el tipo es un 'abanderado' de su causa...

Recuerdos del pasado
Como buen aficionado a la saga, es posible que en tu memory card exista alguna partida finalizada y grabada de *SH 2*. Entonces estarás de enhorabuena, porque durante tus partidas con *SH 3* podrás disfrutar de nuevas escenas e interactuar con algunos nuevos objetos... evidentemente, todos estos 'extras' estarán relacionados con el argumento de la anterior entrega de la saga.







NBA STREET VOL. 2

Comienza un partido y recorre todas las opciones. Justo antes de empezar, aparecerá en la parte inferior del menú el mensaje "Enter cheat codes now": ése es el momento para introducir los códigos que aquí te mencionamos.

Turbo ilimitado
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ■, ▲, ▲

Cabezas grandes
Mantén apretado L1 y pulsa ●, ■, ■, ●

Jugadores enanos
Mantén apretado **L1** y pulsa ▲, ▲, ●, ■

Pelota ABA
Mantén apretado **L1** y pulsa ●, ■, ●, ■

Pelota WNBA
En esta ocasión mantén apretado **L1** y pulsa el siguiente código ●, ▲, ▲, ●

Pelota con estela
Mantén apretado **L1** y pulsa ▲, ▲, ▲, ■

Sin barras de energía
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ●, ●, ●

Todas las camisetas
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ▲, ●, ●

Todas las canchas
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ▲, ▲, ■

Equipo St. Lunatics y todas las estrellas callejeras
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ▲, ●, ▲

Todas las leyendas de la NBA
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ▲, ▲, ●

Michael Jordan clásico
Mantén apretado **L1** y pulsa ■, ▲, ■, ■



Otra de vampiros, y van…

Castlevania: Symphony of the Night

Konami dio lo mejor de sí reinventando una saga ya clásica en la historia de los videojuegos, y consiguiendo una obra maestra que hoy en día sigue vigente

Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Año de origen **1997**

Después de pasar por el MSX y las consolas de 8 y 16 bits (todas las de Nintendo, Nec e incluso en la Mega Drive de Sega), Konami decidió ampliar fronteras y desarrolló una nueva entrega de la saga *Castlevania* para PlayStation. Las reacciones no se hicieron esperar, y el clamor de los aficionados elevó este juego al estatus de obra cumbre de los videojuegos.

La aventura en cuestión comenzaba con el enfrentamiento final entre otro cazavampiros descendiente de la familia Belmont (de nombre Richter) y Drácula, el rey de los chupasangres. Por supuesto la familia Belmont volvía a salir victoriosa, pero sólo por un breve periodo de tiempo: pocos meses después Richter desaparecía al mismo tiempo que el castillo de Drácula volvía a resurgir de la nada. Pero esta vez no era un miembro de los Belmont quien se adentraba en la morada del gran vampiro, sino un consanguíneo de éste. Su hijo Alucard. Y es que los conflictos generacionales existen hasta en las sagas vampíricas…

Llevando más allá la idea de juego de plataformas y aventura, *Symphony of the Night* añadía también ciertos detalles roleros que aportaban más profundidad a la jugabilidad. Podíamos comprar espadas, armaduras y demás objetos a una especie de mercader infernal, ganar experiencia y subir de nivel, y conseguir nuevos poderes con los que sortear obstáculos y acceder a nuevas zonas del mapeado.

El juego añadía ciertos detalles roleros que aportaban más profundidad a la jugabilidad

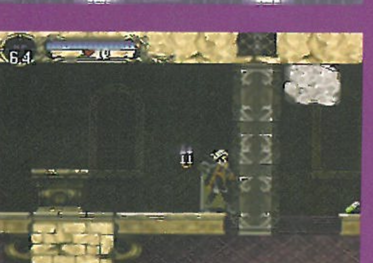
Playstation fue una consola diseñada para los gráficos tridimensionales, pero sin embargo Konami optó por unos gráficos 2D con algunos detalles 3D para esta secuela, manteniendo la jugabilidad clásica de la saga. Y desde luego fue un acierto, porque de esta forma se llevó al paroxismo la belleza de los gráficos bidimensionales, además de conservar un estilo que ha hecho mítica esta saga (cosa que no sucedió con el despropósito llevado a cabo en las dos secuelas aparecidas en Nintendo 64, que se desarrollaban en un mundo completamente tridimensional).



"Perdone, ¿el camino a Torremolinos?" "Sí mire, al fondo y en la rotonda gire a la derecha"















Sí amigos, antes de dar el salto a los 3D la saga *Castlevania* consistía en ir atizando a unos píxeles en forma de monstruos.

El castillo interminable

Además de ser uno de los juegos más espectaculares de la saga *Castlevania*, *Symphony of the Night* también destacaba por ser el más largo. El castillo en el que sucede la acción es enorme, y si a ese dato le sumamos un estilo aventurero muy similar a *Metroid* o *Zelda*, el juego se convertía en el más largo de la saga. Pero es que todavía hay más, porque una vez terminado el juego podíamos continuar en un castillo paralelo al primero, pero invertido, de forma que caminábamos por el techo. El castillo era idéntico en casi todas sus habitaciones pero los enemigos finales no. Vamos que, como en la *happy hour* del Bar Budo, nos daban dos por uno: ¡qué más se puede pedir!







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANET STATION Y,
DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número_ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿PODRÁ COMPETIR LA PSP CON EL PODERÍO DE LA GBA?

NUESTROS DOS TERTULIANOS HABITUALES, HOLYBEAR Y T-VIRUS, QUE POR NO COINCIDIR NO COINCIDEN NI EN LA FORMA DE HACER LA "O" CON UN CANUTO, DISCUTEN ESTE MES SOBRE LAS POSIBILIDADES QUE TIENE SONY DE ENTRAR EN EL MERCADO DE LAS CONSOLAS PORTÁTILES, HASTA AHORA UN REINO CASI INTOCABLE DE NINTENDO.

LA AMENAZA FANTASMA



¡En *Planet* de mayores queremos ser ejecutivos de márketing, como los mandamases de Sony! ¡De veras, es tan fácil! Sin ir más lejos, para dar bombo y platillo al lanzamiento de una consola portátil, sólo hay que seguir el camino más sencillo: se inventa un nombre molón (a ser posible, formado por siglas), se cogen las especificaciones técnicas de la competencia, se multiplican por cuatro y... ¡hala, a esperar sentados a que se publiquen portadas sobre el tema en todo el mundo! Lo cierto es que sobre el papel la PSP parece una auténtica virguería de máquina... aunque también lo es la X-Box (risas) y poco puede hacer Microsoft contra la experiencia de Sony. ¿Qué garantía de éxito es eso, si Game Boy cuenta en su historial de víctimas con un reguero de máquinas 'tecnológicamente superiores' como Lynx, Game Gear, WonderSwan o Neo Geo Pocket (sniff), y ha conseguido que la GP 32 apenas se venda fuera de su país de origen, Corea? Obviamente, como lo que importa al final es el catálogo de juegos de una consola, Sony ya ha especulado con versiones de títulos como *Final Fantasy* o *Tekken*. Mmmmmm... juegos de hace años, versionados para una portátil... ¿tenemos un *dejà vu*, o es que hay un fallo en la Matrix de Sony? La madre de nuestras queridas PlayStation haría bien en no subestimar el poder de *Marios*, *Pokémons*, *Muchémons* y cualquier nombre que Nintendo quiera convertir en éxito portátil automático a nivel mundial. Porque... ¿qué se puede hacer contra una compañía que tiene a medio mundo jugando con pantallas más oscuras que el sobaco de un grillo, y aún así sigue vendiendo como churros modelos que carecen de algo tan 'sofisticado' como la salida para auriculares?

EL IMPERIO (SONY) CONTRAATACA



Si hay algo que deberíamos haber aprendido en todo el tiempo que llevamos metidos en esto de la prensa videojueguil (aparte de que usar los juegos como *frisbee* no es lo mejor para su seguridad) es que no podemos infravalorar a Sony. Cuando aparecieron en el mercado con su PlayStation nadie daba un duro por su consola, y no sólo consiguieron imponerla en el mercado, sino que consiguieron que plataformas muy superiores a nivel técnico como la Nintendo 64 y la Dreamcast sucumbieran. Y cuando lanzaron la PlayStation 2 y su catálogo era ridículo, supieron encontrar los juegos clave para mantener su posición preeminente, haciendo que consolas con mejor *hardware* como X-Box o GameCube vayan chupando rueda sin visos de comerles mercado. Vamos, que si bien es cierto que Nintendo tiene el mercado de las portátiles más copado que los exconcursantes de *OT 2* las listas de ventas de *singles*, no sería la primera vez que Sony le da la 'patada' a Nintendo y se queda con su puesto de preeminencia... y si antes ya lo ha conseguido ante máquinas mejores, ¿qué no puede conseguir cuando la Game Boy Advance tenga que enfrentarse a un monstruo de la técnica como la PSP, que tiene más *gadgets* que una convención de coches de James Bond? Además, aunque la portátil de Sony acabe fracasando o, como mínimo, teniéndose que conformar con el segundo puesto del mercado, vale la pena que lo intenten aunque sólo sea por meterle un poco de miedo en el cuerpo a los apoltronados directivos de Nintendo, a ver si así empiezan a replantearse su política 'ecológica' de los juegos de GBA (por aquello de que la gran mayoría son títulos 'reciclados' de Super Nintendo).

FUERA DE JUEGO







CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Teresa Noguera (A CORUÑA)

CONCURSO *RYGAR* (PLANET 53)
Iván Rodríguez CASTELLÓN, David Alguacil MURCIA, Alex Gutierrez BARCELONA, Carlos Cochado BADAJOZ, Susana Garcia GERONA, Jesús Altuzarra LOGROÑO, Jose Antonio Gallego ESTEPONA, David Ricondo SANTANDER, Rafael Ruiz TORRESBLASCOPEDRA, Victor Piera, LA POBLA LLARGA, Enrique Antón SEVILLA, Rafael Andreu MALLORCA, Carlos Cayo VALENCIA, Emilio Jose Muiños GIJON, Rafael Veloso BARCELONA

CONCURSO *SHINOBI* (PLANET 53)
Silvia Sáez VILLAVA (NAVARRA) Sergio Salmerón ALBACETE, Genís Pleguezuleo SANT PERE DE TORELLÓ, José Carlos Alarcón SOCUÉLLAMOS (CIUDAD REAL), Inmaculada García YECLA (LA MURCIA) Francisco Eliecer MÓSTOLES, Javier Palenque PUERTO SANTA MARIA, David Poveda BARCELONA, Dimas Megias GRANADA, David Gonzalez OURENSE, Antonio Pérez CAMAS (SEVILLA), Miguel del Pozo MADRID, David Santiago LA ZUBIA, Borja Cabeza COSLADA, Francisco Gutierrez PUENTE GINAL, Enrique Carmona TORREDONJIMENO, Iván Castañon OVIEDO, Guillermo Rodríguez A CORUÑA, Roberto Bugeda ZARAGOZA, Verónica García BENIDORM (ALICANTE), Samuel García TORRE DEL MAR, José Mª Torices GRANADA, Raul Fraile SANTANDER, Emilio Jose Garcia ALBACETE, Cristián Pacual UTEBO (ZARAGOZA)

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

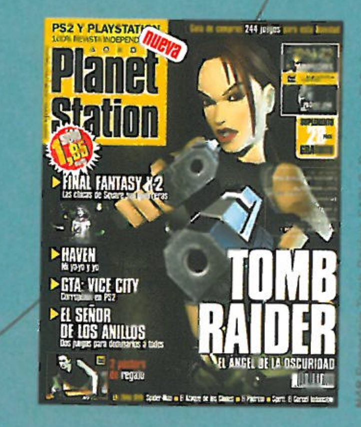
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance. Reportaje MGS 2: Substance. Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars Bounty Hunter, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.



N51 Reportaje Devil May Cry 2. Reportaje Shinobi. Reportaje Juegos para móviles. Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003. Reportaje Videojuegos de Superhéroes. Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N52 Reportaje Final Fantasy Origins. Reportaje ZOE: The 2nd Runner. Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO. Reportaje El Señor de los Anillos. Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2. Reportaje Silent Hill 3. Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On-Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.

N47 Especial Tokyo Game Show 2002. Previews: GTA: Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme. Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank. Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte).



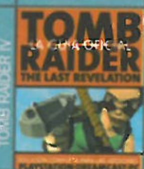
GRAN TURISMO 2

COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

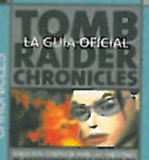
METAL GEAR SOLID 2



MONOGRÁFICOS ESPECIALES



TOMB RAIDER IV



TOMB RAIDER CHRONICLES

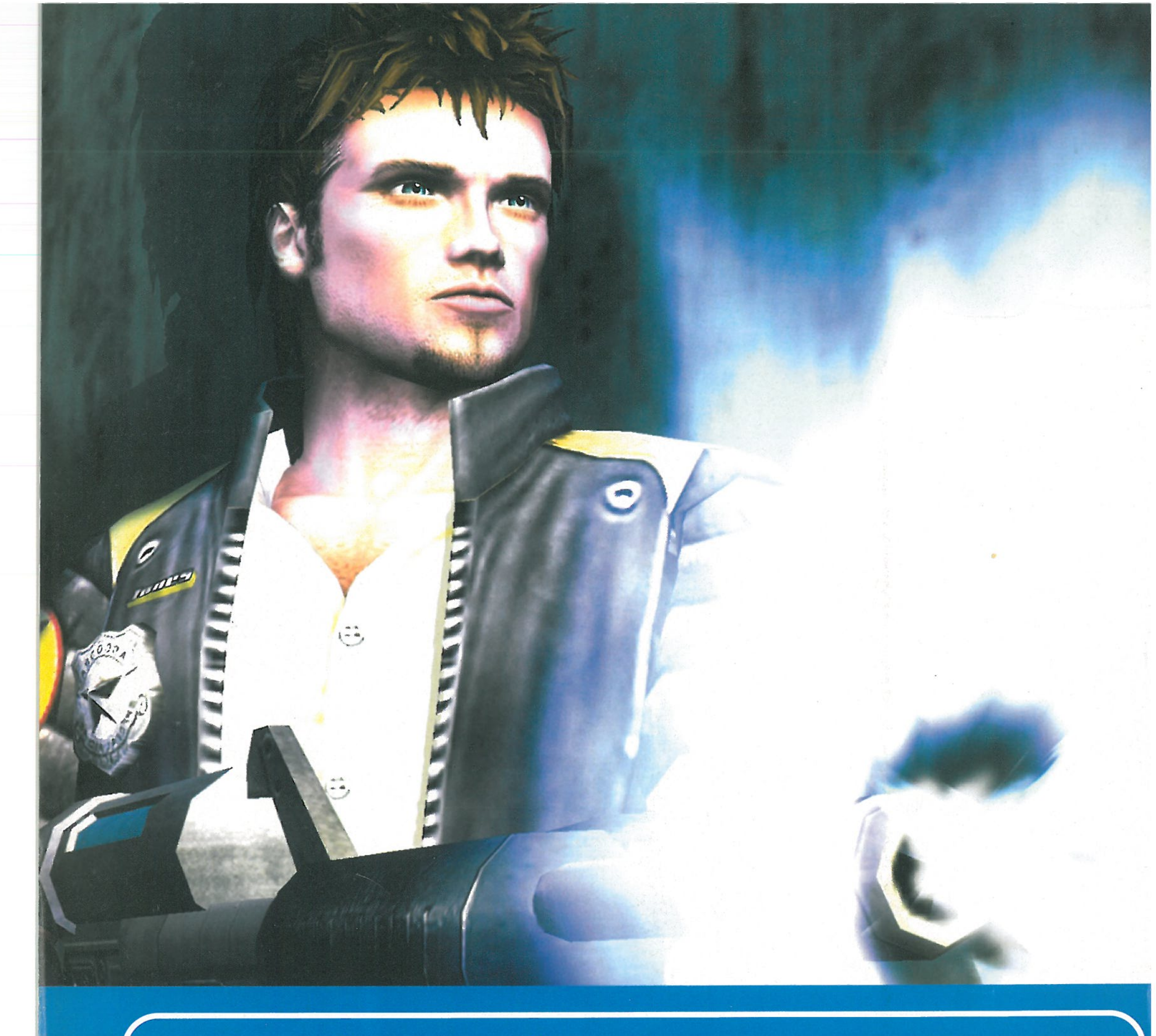


FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X



N54 Reportaje Resident Evil. Reportaje Dark Chronicle. Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4, Evetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter: The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians:Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Nuestro intrépido nuevo director Gilliam va a hacer un viaje relámpago a Cambridge para probar *Ghosthunter*, el nuevo *survival horror* de los autores de *C-12* y *Primal*. Este título promete muchos sustos y fenómenos paranormales varios gracias a la historia de Lazarus Jones, un policía que debe convertirse en cazafantasmas para salvar a su compañera Anna Steele.

Aunque *Resident Evil* siga siendo una saga exclusiva para GameCube, los usuarios de PlayStation 2 seguimos disfrutando de algunas de sus series paralelas, como la hasta ahora mediocre *Gun Survivor*. Sin embargo, parece que Capcom se ha puesto las pilas con *Resident Evil: Dead Aim*, así que el mes que viene os contaremos en su análisis si el juego le da algo de dignidad a sus denostados antecesores.

Sony sigue explorando las capacidades interactivas de PS2 y, tras ofrecernos la posibilidad de jugar *on-line*, lanza por fin esa curiosa *webcam* que bautizada como EyeToy. Y vendrá acompañada de *EyeToy: Play*, una divertida selección de minijuegos ideal para reuniones de amigotes que diseccionaremos en la próxima *PlanetStation*.

La situación de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* empieza a parecerse al cuento de "¡Que viene el lobo!": de tanto decir que el juego saldrá pronto, cuando aparezca no os lo creeréis. Sin embargo, si los chicos de Core Design cumplen sus fechas de entrega, en el próximo número podremos por fin hacer un análisis en profundidad del salto de Lara Croft a los 128 bits y valorar por fin si la espera ha valido la pena.

A LA VENTA A MEDIADOS DE JULIO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.





Enter the Matrix

guía completa pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

SILENT HILL 3

guía completa pag. 14



Enter the Matrix

Si Matrix Reloaded te dejó tan confundido como a Dinio un discurso de Fraga no esperes encontrar todas las respuestas en Enter the Matrix... aunque sí algunas.

2 JUGADORES
TARJETA 186 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **ATARI**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
PRECIO **64,95 EUROS**

PERSONAJE:

GHOST

LA OFICINA DE CORREOS

HORA DE CERRAR

En cuanto tomes el control de Ghost elimina al guardia de seguridad que vigila el vestíbulo y dirígete hacia la puerta del ascensor de enfrente. Aparecerán dos nuevos guardias con quienes luchar así que cuando te los cargues intenta llamar al ascensor que está inoperativo. Pasa por la puerta de la derecha y sigue el camino que cruza el almacén. En un pasillo encontrarás a un funcionario junto a un guardia de seguridad al que se le unirá otro en cuanto armes un poco de jaleo. Deshazte de ambos y abre la puerta de enfrente. Elimina a otro guardia, pasa por la puerta que hay sobre las escaleras y continúa subiendo hasta alcanzar el segundo piso.



EPICENTRO

Baja las escaleras y sorprende al guardia por la espalda. Posteriormente escala la valla metálica de enfrente y cruza la sala de clasificación donde trabajan varios empleados. Gira inmediatamente hacia la izquierda para localizar el montacargas del correo pesado custodiado por dos seguratas: elimínalos antes de subirte en él.



LLEGADA INESPERADA

Corre hacia la mesa en busca de las armas y mata a los dos guardias que intentan dañarte. El resto ha huido pero al doblar la esquina comprobarás que te han tendido una emboscada. Un par de ellos se cubren tras la carretilla elevadora y otros dos más se parapetan tras las cajas situadas en los laterales del pasillo. Tras matar a todos recorre dicho pasillo y no te dejes sorprender por otros cuatro guardias cuando alcances el almacén en forma de U. Avanza ocultándote tras las cajas y deshazte de los guardias que te salgan al paso.



Se activará una secuencia en la que Ghost es atacado con gas lacrimógeno y se verá obligado a permanecer en un lugar elevado para evitar sus efectos. Situado sobre la estantería dobla la esquina y pulsa **L1** para realizar un salto más largo que te permita alcanzar la estantería de la pared de enfrente. Ignora a los guardias que disparan desde el suelo y cae por la claraboya de la derecha.



OTRO CAMINO

Elimina a los tres guardias armados de la siguiente sala y al salir al pasillo te dispararán otros desde detrás de la valla metálica. Huye de ellos corriendo hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Tras charlar con Sparks dirígete hacia la izquierda y escala la valla o pasa a través de un cristal tras patearlo. Serpentea entre las aglomeraciones de cajas mientras te encargas de la resistencia armada que



encuentres y pasa por debajo de la persiana metálica a medio subir. Abre la puerta, avanza por el pasillo que separa las oficinas y abre la puerta del final de la izquierda para vértelas con dos guardias. Sigue recto y desvíate a la izquierda para encontrar una puerta que puedes abrir. Cruza el almacén para llegar a la sala de control donde debes pulsar el botón rojo para activar el ascensor del vestíbulo. Abre la otra puerta de la sala y la siguiente.



VUELTA ATRÁS

Baja las escaleras rápidamente para llegar cuanto antes al policía que dispara desde abajo. Tras dejarlo fuera de combate abre la puerta y dirígete hacia la izquierda. Deshazte de los guardias que te salgan al paso mientras cruzas la enorme nave y cuando veas el montacargas desvíate hacia la izquierda. Salta la valla metálica, mata a los últimos policías y abre la puerta situada en la base de las escaleras.

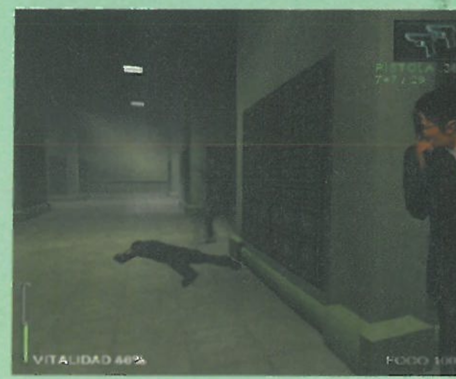


¡LO TENGO!

Avanza un poco y elimina a los dos policías de la izquierda. Alcanza el vestíbulo, mata a los tres policías para que se abran las puertas del ascensor y



móntate en él. Cruza la sala y acércate a las taquillas del fondo a la izquierda para conseguir el paquete. Por desgracia han tendido una emboscada a Ghost pero Niobe llega justo a tiempo para ayudarle. Corre hacia el ascensor ya que allí el gas lacrimógeno no afectará a tu salud y despacha a todos los policías para poder bajar al vestíbulo. Corre hasta la salida y abre una de las puertas para quedar encerrado dentro del edificio junto con un montón de policías armados con rifles y escopetas. El mejor lugar desde donde hacerles frente es el descansillo frente a los lavabos así que espérales allí y no te precipites. Cuando te los cargues a todos bastará con que sigas los indicadores.



UNA GRAN DISTRACCIÓN

Una explosión provocada por Niobe ha derruido media oficina de correos. Baja la escalera y llega hasta el fondo para comprobar que no tienes que escalar la valla metálica. Sigue por la derecha avanzando entre los escombros y liquidando a los policías que te disparen hasta alcanzar una puerta. Ábrela, sube las rampas metálicas y pasa por la puerta superior.

LA HUIDA

Accede a la sala de control pero vigila tu espalda ya que te persiguen dos policías. Cruza la siguiente puerta para entrar en un almacén vigilado por otros

dos polis y tras deshacerte de ellos pasa por la puerta del fondo. Responde inmediatamente a los disparos provinientes de la derecha y prepárate para el intenso tiroteo que te espera en las oficinas de la izquierda. No pierdas tiempo porque no dejarán de aparecer policías así que corre para abrir la puerta del final de la izquierda.



CONDUCCIÓN TEMERARIA

LLEGA HASTA EL TELÉFONO

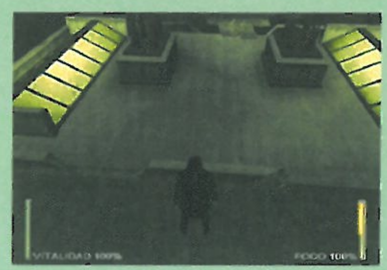
Tras la espectacular secuencia de huida Niobe conduce el coche mientras Ghost se encarga de despejar el camino gracias al rifle. Dispara a los coches de policía que te persigan intentando hacerlos volar por los aires y no tengas reparos en tirotear otros coches si con ello consigues entorpecer a tus perseguidores. La frenética carrera finalizará con un accidente y con la llegada de un agente.



LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

CONTESTA AL TELÉFONO

Salta al tejado de enfrente y sube la escalera de mano. Baja a otro tejado y sube por otra escalera de mano para que te intercepte el agente. El tipo te perseguirá y disparará sin descanso así que huye de él lo más rápido posible.



Corre hacia la esquina derecha del tejado y salta para alcanzar la escalera de mano. Tras subir por ella corre por la azotea y salta a la siguiente donde se habrá materializado el agente tras una valla.

En el siguiente tejado hay una caseta de la que saldrán dos policías a los que podrás robar sus armas tras eliminarlos. Continúa y salta sobre unas maderas que se resquebrajarán al caer sobre ellas. En el laberíntico piso inferior encontrarás a un policía que intentará evitar que llegues a la escalera de mano del edificio de la derecha. Sube por ella, esquiva los disparos del agente y salta sobre los tablones del edificio de enfrente a la izquierda.

Mata a los dos policías rápidamente porque pronto aparecerá el incansable agente y sube la escalera. Salta al siguiente tejado y asciende por la escalera de mano. Sigue recto saltando de tejado en tejado y desvíate a la derecha para poder subir por la escalera de mano.



EL AEROPUERTO

VESTÍBULO

En cuanto intentes pasar por uno de los detectores o por un lateral serás atacado por un guardia de seguridad, así que deshazte de los cuatro, incluyendo al que está sentado en el suelo. Al girar en el pasillo elimina a otro guardia y prepárate para cargarte a los policías del final. Avanza por la sala de espera y métete en los servicios por



la penúltima puerta de la izquierda. Mata a los policías equipados con chalecos antibalas mientras cruzas ambos lavabos y haz lo mismo con sus compañeros en la siguiente sala de espera. Ve hacia la izquierda, sigue por el pasillo del cartel de aduana y abre la puerta.

PUNTO NORTE

Liquida rápidamente a los policías de la armería antes de que puedan equiparse y recoge las armas de la sala. Conserva la munición del rifle MP5 porque la necesitarás con posterioridad. Utiliza una granada aturdidora en el pasillo lateral para destruir los cristales antibalas que te impiden acceder a la sala de espera. Una vez allí elimina con otra granada a los guardias de seguridad de la izquierda. Ve hacia allí para acceder a otra sala de espera en la que aparecerán miembros de los SWAT por ambos lados de la sala. Finalmente avanza hasta llegar a la fuente de diseño.



PUNTO NORTE 2

Te espera un duro enfrentamiento contra un helicóptero SWAT así que ármate con el rifle MP5 y sigue nuestros consejos. Ocúltate tras la pared de la derecha de manera que no te alcancen los disparos cuando el helicóptero barra de derecha a izquierda la sala. Cuando realice el recorrido contrario aprovecha para vaciar un cargador reduciendo una parte de su barra de energía. Acto seguido ocúltate entre la fuente y las cristaleras ya que se descolgará un equipo de cuatro SWAT en el centro de la sala. Pulsa **L1** para poder esquivar



mejor sus disparos mientras tu les acribillas, recoge sus armas cuando hayan muerto y vuelve a ocultarte tras la pared de la derecha. Repite los pasos anteriores las veces que sean necesarias hasta que destruyas el helicóptero y ten en cuenta que tu barra de energía no se recuperará durante este combate.

Posteriormente aparecerán tres SWAT por la puerta del fondo así que liquídalos y continúa por allí. Al acercarte a la tienda de regalos te atacarán más policías: usa las columnas como cobertura para dispararles y cuando te hayas desecho de los cinco sube las escaleras de la izquierda.



MONORRAÍL

Sube más escaleras, pasa el primer túnel cerrado por una verja para comprobar que el segundo también es inaccesible. Al volver al primero la verja se habrá abierto y podrás avanzar por él ocultándote tras las columnas centrales y papeleras laterales para evitar ser alcanzado por los disparos de los SWAT que aparecerán regularmente tanto en el túnel en el que estás como en el que discurre en paralelo.



EL RESTAURANTE ROTANTE

Para escapar de esta ratonera debes encaramarte al piano para poder alcanzar la escalera de mano que gira alrededor de la sala. Pero antes no podrás subirte a ella a menos que liquides a todos los SWAT que se esconden en el restaurante así que cuando hayas realizado una limpieza completa colócate sobre el piano y espera a que se active un vídeo.



TERMINAL

El vestíbulo está cerrado a cal y canto por lo que tendrás que eliminar primero a los SWAT para poder escapar. Mata tanto a los que se encuentran en tu piso como en el inferior, ocúpate luego de los que aparecen por una de las persianas situada junto a los teléfonos del piso superior y finalmente de los que aparecen por una puerta ahora abierta del piso de abajo.

Ve por dicha puerta y abre una de las dos persianas laterales para llegar a una gran terminal. No pierdas mucho tiempo intercambiando disparos con los SWAT de la planta baja y corre hasta las escaleras mecánicas de la derecha. Mata a los dos tipos que te esperan arriba, sube por ellas y avanza por el lateral superior ocultándote tras columnas y papeleras. Al fondo te espera Binary.



TORRE DE CONTROL

Mata al SWAT de enfrente, colócate en su posición y dispara con el rifle de francotirador a los dos agentes que tirotean a Soren desde las escaleras. Ignora a los de la azotea, baja la



escalera cercana y elimina a los tres SWAT que allí se encuentran. Finalmente vuelve a subir la escalera.

TORRE DE CONTROL 2

Equípate con el rifle de francotirador y dispara a las ruedas del tren de aterrizaje delantero del avión. El mejor momento para impactar es al principio porque poco a poco adquirirá mayor velocidad y resultará más difícil alcanzarle.

Tras una secuencia en la que un agente reemplaza al piloto de un helicóptero tendrás que vértelas con dicho aparato. Encerrado en la torre de control ocúltate en la columna de la derecha porque el



helicóptero aparecerá enfrente y comenzará a disparar. Equipado con el rifle SG-552 muévete hacia la derecha y tirotéale para acabar rápidamente con dicho enemigo. Si se te ocurre dispararle por el lado izquierdo de la

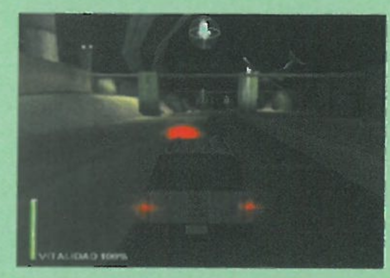


columna serás acribillado y si no consigues destruir el helicóptero a la primera, te quedas sin balas o simplemente no cuentas con dicha arma usa el foco mientras te mueves lateralmente con **L2** o **R2** evitando los disparos mientras intentas alcanzarle. En cuanto se abra la compuerta que bloquea la escalera baja por ella sin perder tiempo porque sino morirás a causa de la explosión producida por el choque del helicóptero contra la torre.

EL ACUEDUCTO

RESCATANDO A AXEL

Esta fase de conducción se compone de tres partes. En la primera debes seguir al avión lo más rápidamente posible evitando chocar tanto contra los obstáculos del terreno como contra la carga que deja caer el aeroplano. El camino es lineal y resulta imposible perderse pero un solo choque puede ser nefasto.



La segunda parte comienza cuando llegues a un desvío hacia la izquierda señalizado por flechas luminosas. El trayecto es bastante accidentado, plagado de curvas cerradas y para colmo de males te perseguirán dos todoterrenos de la policía que no dudarán en embestirte o dispararte si logran acercarse lo suficiente.

Por último verás delante tuyo otro coche conducido por un agente y en el que va Axel como copiloto. Pisa de nuevo el acelerador para acortar la distancia que os separa hasta que se inicie una secuencia de vídeo.

LAS CLOACAS

EL ABISMO

Recorre con cuidado la tubería, llega hasta la escalera de mano y súbela. Avanza por la cornisa y continúa ascendiendo. Cuando hayas subido una larga escalera de mano te verás envuelto en un tiroteo. Debes proteger a Ballard a la vez que te mantienes con vida así que elimina al policía que se encuentra cerca y con su rifle de francotirador acaba con el resto de sus compañeros.



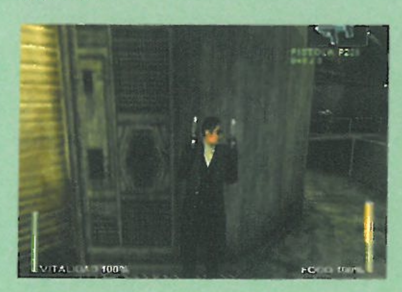
Posteriormente avanza por las pasarelas hasta llegar a otra escalera de mano que debes subir. Una vez arriba tienes que volver a cubrir a Ballard cargándote a los policías que le disparan: dos en posiciones elevadas y otro más a la misma altura que Ballard. Después muévete hasta la estructura central y baja para acercarte a tu compañero hasta que escape.



ABISMO 2

Por desgracia, antes de que puedas usar el teléfono aparecerá un equipo SWAT. Aúpate y mata primero a los dos polis que se encuentran en los laterales, otro está en una plataforma de la izquierda (mirando hacia la estructura central) y el último en la parte superior de dicha estructura. Cuando suene el teléfono acércate a él y contesta.

Sparkles te proporciona nuevas armas así que lanza una granada contra el ventilador situado a la derecha del teléfono. Una vez destruido pasa por la brecha que se ha abierto, avanza por el túnel y acércate al agujero del lateral derecho.

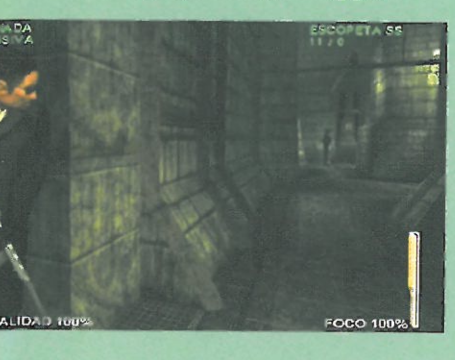


BOMBEO

Sigue el indicador y déjate caer al piso de abajo donde aparecerán dos policías por la derecha. Tras cargártelos continúa avanzando y dispara al bidón para provocar una explosión que acabe con algunos enemigos. Sigue la flecha matando a los malos que te salgan al paso hasta llegar a una sala más laberíntica y con máquinas. Si haces caso al indicador llegarás hasta una alejada escalera de mano: súbela para que una explosión provoque una fuga de vapor que te impida continuar por allí. Tienes que encontrar un camino alternativo en el piso de abajo, donde antes había una puerta metálica que conduce a un agujero en el suelo por el que tienes que dejarte caer.



Avanza por el túnel de enfrente y al llegar a una valla metálica cárgate al tipo que está detrás de ella. Aúpate sobre la madera de la derecha y luego al túnel desde donde dispara otro policía. Mata tanto a éste como a sus compañeros antes de dejárte caer a la izquierda. Pasa a la siguiente sala y liquida a los enemigos que te disparan desde posiciones elevadas. Dirígete a la derecha y busca una bomba hidráulica que debes detener pulsando el botón rojo. Prepárate porque llegará un equipo de cuatro policías así que mátalos, desanda el camino siguiendo la tubería roja del techo hasta la entrada de la sala y busca una escalera de mano. Tras subirla ve recto, gira a la izquierda al final y déjate caer por el agujero.



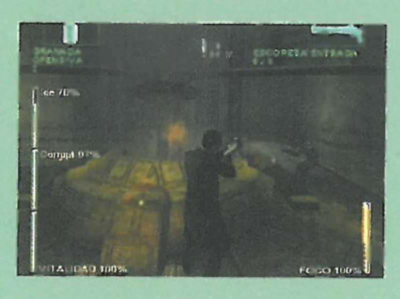


ICE Y CORRUPT

Cárgate a los dos polis de enfrente quienes intercambian disparos con Ice y Corrupt. Aún quedan dos más adelante así que elimínalos e intenta reunirte con tus compañeros. Para ello escala la máquina por el lado izquierdo e intenta rodearla para que la carga explosiva haga que caigas al piso inferior.
Desde donde estás ve por el túnel de la derecha para aparecer en el otro lado de la sala y sorprender a los dos policías. Luego accede a la sala lateral donde aparecerán más enemigos: cárgatelos y continúa por el túnel de la derecha. Sube la rampa y elimina enseguida al policía porque te lanzará granadas en cuanto tenga ocasión. Sube la escalera de mano para verte envuelto en otro tiroteo junto con Ice y Corrupt. Mata a los polis de enfrente y



luego ve hacia la izquierda. Aúpate a la plataforma y fíjate bien la máquina semidestruida: dispara a los tres anclajes para acabar de destrozarla. Mientras lo haces aparecerán policías e intentarán matarte pero si te das prisa provocarás una explosión que te permitirá escapar por un enorme conducto de ventilación circular.



POR LOS DESAGÜES

Accede al túnel de delante y ve por la izquierda matando a los dos polis que lo vigilan. Sube la escalera de mano situada casi al final. La niebla te impide ver a los tres enemigos que te esperan al otro lado del puente pero te aseguramos que están allí. Elimínalos y sigue hasta encontrar una escalera por la que bajar. Cuando llegues abajo comprobarás que te ha seguido un trío de policías. Deshazte tanto de ellos como de los dos que verás más adelante.



Al cruzar el puente recibirás el aviso de que necesitás una linterna, así que baja por la escalera de mano de la izquierda ya que la podrás encontrar sin problemas en el canal de abajo.
En cuanto la recojas aléjate de la carga explosiva que caerá y luego mata a los tres policías que bajarán a buscarte. Elimina a los dos que quedan en el puente antes de subir y, equipado con cualquiera de tus armas para que funcione la linterna, continúa tu camino. Cuando te cruces con una unidad SWAT persíguela por el canal y mata a todos tus miembros antes de que acaben con la vida de Wurm.



Dirígete hacia el otro lado del canal y continúa cuando llegues al punto por el que entraste. Te esperan varios policías apostados en lugares estratégicos aunque gracias al rifle de francotirador no resultarán un problema. Más adelante llegará corriendo un equipo SWAT a los que puedes hacer añicos con una granada. Cuando se bifurque el canal continúa por la derecha y antes de saltar de un tablón e madera a otro mata a los cuatro policías que situados en una plataforma inferior. Tras saltar con éxito de un tablón a otro avanza y déjate caer a la sala del final.



VÍA NAVEGABLE 2

Ve por la derecha hasta que te disparen. Busca un lugar en el que ocultarte y equipado con el rifle de francotirador acaba con el numeroso grupo SWAT que te espera al fondo del canal. Pasa por la puerta de la izquierda, baja las escaleras y continúa por el túnel de la derecha. Dispara a los dos tipos de abajo y cae por la obertura. Aún queda otro así que cárgatelo y antes de bajar la escalera de mano elimina a los policías de gatillo fácil que esperan abajo del todo.



Tras llegar allí acércate a la pasarela de madera y aúpate a la tubería de la izquierda después de cargarte al tipo que está ahí. Al otro lado de la tubería hay dos policías más a simple vista y otros dos ocultos que aparecerán en cuanto intentes cruzar la estrecha cornisa de la derecha. Matalos a todos y llega hasta la tubería roja que cuelga del techo. Salta cuando estés situado bajo ella para agarrarte y muévete hasta el otro lado. Déjate caer a la tubería inferior y desciende por la de la izquierda al final de la cual aguarda un SWAT. Ve por el túnel de la derecha, sube la escalera de mano y cruza la pasarela.

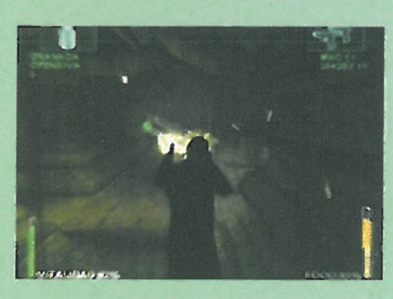
Avanza por el túnel vigilado por dos policías y al llegar a la sala circular déjate caer por el agujero antes de que te acribillen los polis situados detrás de las puertas metálicas.



ÁREA DE VENTILACIÓN
Sigue el túnel hasta llegar a varias puertas cerradas. Sólo una está abierta pero al intentar continuar por allí se producirá una explosión y un grupo de policías intentará acorralarte. No dejes que hagan eso y dispara a todo lo que se mueva hasta quedarte solo. Busca la sala circular en la que hay un kit médico y cae por el agujero. Avanza por el oscuro túnel y al llegar al canal oirás voces: se acerca un equipo SWAT armado con granadas. Ponte a cubierto y cuando hayan explotado mata sin piedad a todos tus enemigos.



Sube la escalera del lateral del canal, aunque ten cuidado con el policía situado detrás de la valla. A la izquierda hay un túnel difícil de ver y que resulta ser el único camino viable. Sube otra escalera para llegar a un túnel con ventiladores y... más SWAT. Al final de dicho túnel, a la derecha, está la salida así que llega hasta ella para acceder a otro túnel con ventiladores.
Mata al comando que aparece en cuanto entras y a los dos SWAT que te esperan al final. Pasa a la siguiente sala donde aguarda un grupo de enemigos amigos de los explosivos.
Continúa por el próximo túnel y al llegar a la pasarela metálica te dispararán desde abajo a la izquierda que es por donde tienes que seguir.



MALACHI Y BANE
Mata tanto al francotirador de la derecha como a los policías de abajo antes de cruzar la viga roja. Sube la escalera de mano y sigue por la tubería de la izquierda. Más adelante encontrarás a otro poli así que cárgatelo. Antes de colgarte de la tubería roja mata al situado al otro lado. Cuando avances colgado verás como pasean dos SWAT: equípate con un arma y dispárales antes de que se giren y te vean. Baja por la escalera de mano y luego déjate caer al canal de abajo. Aúpate a la tubería por la que llegarás a otro canal plagado de policías y sigue el único camino posible.



MALACHI Y BANE 2
Tienes que evitar que tanto la barra de energía de Malachi como la tuya bajen a cero, así que date prisa y sube la escalera de mano de la izquierda para sorprender por la espalda a un francotirador. Mata también al de la derecha y cuando aparezca en pantalla la barra de energía de Balard deberás cubrir con el rifle de francotirador a ambos personajes hasta que se active la secuencia de vídeo en la que Ghost y Niobe huyen de un agente y son salvados por el Hacedor de Llaves.



EL CASTILLO

LA GRAN SALA
Pasa por la única puerta abierta para que Ghost rompa la silla del pasillo y coja unas astillas de madera. Al entrar en una gran sala deberás enfrentarte a una especie de vampiro que toca el piano. Parece invencible, como el resto de enemigos del castillo, pero si consigues clavarle una estaca en el corazón morirá. Haz lo mismo con el tipo que entra posteriormente, pasa por la puerta que ha abierto y acércate a la puerta situada a la izquierda del pasillo.



EL ALA OESTE
Cruza el comedor para llegar a la cocina donde aguardan dos vampiros, uno de ellos armado con una escopeta. Al llegar a la alacena aparecerá otro enemigo y en el salón te disparará un tipo armado con una ametralladora. Cuando derrotes a este último irrumpirán dos vampiros más, uno armado con escopeta. Luego sigue por la puerta que abrieron estosúltimos.

EL ATRIO
Abre la puerta de la derecha y ve por el pasillo que conduce al patio donde aguardan dos vampiros, uno de ellos armado con una ametralladora. Sigue por el pasillo que lleva a una biblioteca y elimina a un nuevo enemigo que surge de un pasaje secreto por el que deberás continuar acto seguido.

PASAJE SECRETO
Al acercarte a la puerta el suelo se vendrá abajo contigo. Escala las tablas de madera de la pared derecha. Al llegar arriba irrumpirá un vampiro así que cárgatelo y escala otra serie de tablas de madera hasta llegar a la buhardilla donde tendrás que vértelas con un trío de enemigos rodeado por las llamas. Sal al exterior en cuanto puedas.





PASAJE SECRETO 2
Salta de balcón en balcón matando a los dos vampiros que intentan detenerte para llegar a una sala con vitrinas que guardan armas medievales. No te embobes contemplándolas a menos que quieras ser acribillado por el vampiro de la ametralladora. Deberás recorrer más salas repletas de antigüedades bien vigiladas por vampiros hasta que consigas llegar al exterior de manera que se active una secuencia de vídeo bastante, nunca mejor dicho, "explosiva".



LA OFICINA DEL MEROVINGIO
Llega a una biblioteca donde deberás enfrentarte a un vampiro y continúa hasta acceder a un salón donde Ghost conversa por teléfono con Sparkle. Ahora tienes una ballesta que puedes usar contra el vampiro que llega corriendo. Otro enemigo más te separa



de la sala de proyecciones. Al llegar a ella acércate a las butacas del fondo, date la vuelta y encárgate de los dos vampiros que han abierto la puerta situada al lado de la pantalla. Pasa por ella para acceder a la siguiente fase.



PASILLO AL GARAJE
Recorre las salas llenas de cuadros haciendo frente a los dos enemigos y pasa por la puerta de la derecha al llegar al pasillo del fondo.

DE VUELTA A LA GRAN SALA
Acércate a la puerta que se acaba de abrir y contempla con atención el siguiente vídeo. Quién iba a decir que Ghost tuviese semejantes "habilidades" ¿verdad?



LA MAZMORRA
Baja a la bodega donde quedarás encerrado junto a dos vampiros. Encárgate de ambos antes de llegar a una sala circular donde te enfrentarás a Cujo. Este es un enemigo bastante complicado ya que aparte de resultar bastante duro es capaz de contrarrestar tus golpes. Además, si te mantienes alejado de él te disparará sin dudarlo así que baja al foso inferior y utiliza el foco con inteligencia para disminuir su barra de energía a base de golpes bien dirigidos. Si le das tregua se alejará momentáneamente del combate para ceder su puesto a tres compinches hasta que te los cargues. Cuando consigas derrotarle aúpate y ve por el lugar del que surgió.

CAÍN Y ABEL
Recorre el pasillo repleto de celdas hasta llegar a la que encierra a Niobe. Abre la puerta para liberar a tu compañera y transpórtala hasta que aparezcan el dúo de enemigos. Tu objetivo en este combate es empujar contra los barrotes de una celda a cualquiera de ellos para que el prisionero lo retenga. Hazlo con ambos, recoge el cuerpo de Niobe y no dudes en poner los pies en polvorosa.



BAJO LA CIUDAD

GEMELOS EN PERSECUCIÓN
Niobe parece haber perdido su pericia como conductora así que más vale que afines la puntería para destruir a balazos cualquier coche que entorpezca tu marcha. Por desgracia, los gemelos albinos se han empeñado en perseguirte y si tu vehículo no avanza lo suficientemente rápido te alcanzarán para machacarte sin piedad. Vigila también con los coches patrulla porque no dudarán en embestirte por detrás.



EL JARDÍN ZEN

TRINITY Y GHOST
Este par parecen ser buenos amigos pero ese no es motivo por dejarse apalear por Trinity. En este combate cuerpo a cuerpo tendrás que recurrir a tus mejores golpes y hacer un uso inteligente del foco. Prueba a realizar contraataques cuando parezca que



Trinity haya descubierto tus rutinas de ataque y no le dejes ni un momento de respiro.

LA AUTOPISTA

TRAS MORFEO
Tras unos cuantos kilómetros de paseo aparecerá un coche conducido por agentes que intentará detenerte cueste lo que cueste. Lógicamente dicho automóvil deberá ser el objetivo principal de tus disparos aunque también resulta recomendable hacer volar el resto de coches para intentar entorpecer la persecución de tus enemigos. En determinado momento los agentes cejarán en su empeño y sólo tendrás que preocuparte de algún que otro coche de policía.



EL CAMIÓN
Lo que te espera en esta parte de la misión te lo puedes imaginar en cuanto veas los tres coches de policía a los que adelantarás al principio. Dispárales al motor cuando Niobe los sobrepase y ves haciendo lo propio con los que encuentres más adelante. Tras mucho sufrimiento y varios automóviles



policiales destrozados vislumbrarás un camión. Acércate lo máximo posible para finalizar la misión.

LA PLANTA DE ENERGÍA

LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR
Mata al guardia que aparece por la puerta del final del pasillo y haz lo mismo con sus compañeros. Abre dicha puerta, cárgate a los guardias que queden y cruza la sala en busca de una escalera que debes subir. Avanza por la zona de cimientos cargándote al guardia de seguridad y cuando tengas que desviarte a la izquierda pulsa el botón para apagar el foco. Sube la escalera de mano para encontrarte con Niobe quien se ha ocupado del francotirador que le daba la tabarra.
Elimina a sus cuatro compañeros para que Niobe pueda avanzar y ofrécele cobertura con el rifle cuando le ataquen desde el suelo. Finalizada momentáneamente las tareas de apoyo sigue avanzando mientras te enfrentas a los SWATS y ofreces ayuda ocasional a tu compañera.



LA CONSTRUCCIÓN DEL REACTOR 2
Llega hasta una sala rectangular donde serás recibido por las balas de cuatro policías situados en la estructura central. Mientras rodeas la habitación aparecerán más enemigos así que no te confíes. Métete por otro pasillo para salir al exterior y al girar a la izquierda encontrarás a un equipo SWAT dispuesto a atiborrarte de plomo. Escala las varillas metálicas y déjate

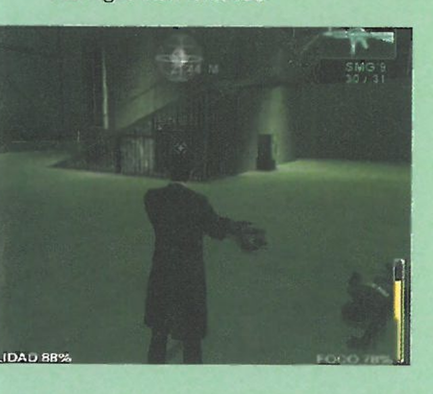


caer por el hueco para encontrar el pasillo que conduce a la escalera que debes subir. Echa un vistazo a la derecha para descubrir a varios enemigos tras los que encontrarás una escalera de mano.
El siguiente pasillo lleva de nuevo al exterior donde podrás usar las columnas para cubrirte mientras intentas matar a los policías colocados estratégicamente en una zona elevada. Llega hasta allí escalando y avanza por la siguiente zona eliminando a los SWAT ocultos detrás de las columnas.



CARGAMENTO NUCLEAR
Elimina al francotirador situado en lo alto del camón aparcado en el centro y mata al resto de enemigos que aparecen frente a las puerta de garaje. Luego abre la puerta del extremo izquierdo para acceder a una sala con unas pasarelas enemigas y, cómo no, varios policías. Alcanza la puerta del fondo para finalizar esta parte de la misión.

CAMPO DE TRANSFORMADORES
Tras acabar con el trío de SWAT sube a lo alto de la torre central y pulsa el botón verde para hablar con Sparks y recibir un lanzagranadas. Puedes probar la efectividad de este arma contra los tres policías que aparecerán cuando comiences a bajar de la torre. Sigue luego el indicador para entrar en un nuevo edificio donde aguardan varios enemigos bien armados.



CAMPO DE TRANSFORMADORES 2
Este nivel es tan largo como tedioso. Bastará con que sigas las indicaciones de la flecha para avanzar sin posibilidad de perderte por un enorme campo de transformadores habitado por una tribu de policías. No pretendas avanzar a lo loco y cada vez que acabes con un grupo de ellos tómate un respiro para rellenar los medidores de vitalidad y foco. Tras muchos esfuerzos conseguirás llegar a la escalera que te permite escapar de este nivel.

SECTOR DE RESIDUOS NUCLEARES
Al acercarte a la puerta ésta se abrirá y comenzarán a dispararte los tres tipos que se encuentran dentro. Tras eliminarlos recoge las granadas ofensivas que ha dejado caer el policía que estaba en la pasarela superior y pasa por la siguiente puerta. Hay dos policías agazapados detrás de los bidones: cárgatelos y abre la siguiente puerta cuando se haya cerrado la anterior. Puedes disparar a los tanques de combustible de las paredes para provocar mortíferas explosiones así que aprovecha esta circunstancia y llega al final de la sala. Mata a los tres SWAT ocultos tras los bidones y accede a otra sala repleta de enemigos. Unos cuantos tiros bien dirigidos a los tanques de combustible te ahorraran mucho trabajo. Cuando elimines a los dos policías que se encuentran tras la siguiente puerta podrás guardar tus avances y darte un respiro.



SECTOR DE RESIDUOS NUCLEARES 2
La siguiente sección discurre de manera muy similar a la anterior: habitaciones con enemigos a los que puedes achicharrar con explosiones seguidas de pequeñas salas en las que se ocultan SWAT detrás de bidones. El camino es bastante lineal y resulta imposible perderse. Afina la puntería y destruye todo lo que encuentres a tu paso.



SALA DEL CENTRO DE CONTROL
Para empezar debes eliminar a los tres SWAT gracias al rifle de francotirador con el que estás equipado. Después tendrás que vértelas con un equipo SWAT que se te acerca por la espalda así que ve hacia a la puerta y lanza una granada para que la explosión se los cargue. Puedes recoger sus armas aunque no es necesario. Niobe te necesita así que regresa al ventanal y elimina a los tres polis de la derecha. Cárgate a otro equipo SWAT que intenta sorprenderte por la espalda y vuelve a cubrir a tu compañera matando a los dos polis de la izquierda. Por último encárgate de un tercer equipo SWAT que quiere aguarte la fiesta.



SALA DEL CENTRO DE CONTROL 2
Elimina a otro equipo SWAT que usa gas lacrimógeno antes de bajar al piso inferior donde te las verás con otro grupo policial. Si logras salir con vida del enfrentamiento aparecerá un agente. La única manera de eliminarlo es empujarlo contra cualquier ordenador que, destruido, eche chispas.

CHINATOWN 1

CASA DE TÉ DE SERAPH
Aunque éste combate parece bastante intrascendente y puede parecer un entrenamiento, en realidad es una prueba de Seraph para conocer tus aptitudes. Si logras vencerle podrás continuar con normalidad el juego pero si te derrota te saltarás una parte de la historia y jugarás directamente la misión



"A bordo del Logos". Sin embargo no existen tácticas complejas para vencer al Guardián del Oráculo. Bastará con que luches con inteligencia y concentración haciendo uso del foco y del contraataque en los momentos adecuados.

EL RASCACIELOS

VÉRTIGO
Limítate a seguir la flecha mientras huyes de Smith y de sus mortíferas balas hasta que llegues a una escalera sin aparente salida. Sal por la ventana y recorre los andamios siguiendo siempre el indicador. Cuando te encuentres a alguno de los agentes busca la manera de rodearle. Finalmente llegarás a un andamio separado de una ventana por el vacío pero da un salto y Ghost atravesará el cristal y se pondrá en contacto con Sparks.
Dentro del edifico empuja la puerta doble y cuando estés en la siguiente sala espera a que un agente abra un hueco en la pared para pasar a través de él. Luego móntate en el ascensor.



CHINATOWN 2

LA TRAMPA DE SMITH
Tienes que seguir huyendo de los agentes Smith así que pon pies en polvorosa y sigue las flechas para no perderte. En la habitación donde

trabajan las mujeres baja las escaleras hasta conseguir salir a la calle. Corre hasta llegar cruzar dos puertas blancas seguidas para salir de nuevo a la calle. Cuando te topes de frente con el agente patea al tipo que ha abierto una puerta a la derecha para que te deje pasar y sigue por allí. Sube las escaleras metálicas hasta que puedas guardar tus avances.



A PIE

En esta parte de la misión te recomendamos seguir un atajo: en vez de hacer caso a las indicaciones corre hacia la derecha hasta llegar casi al final de la calle. Sube por la escalera de incendios situada en el lado izquierdo de la calle y tres puertas para poder guardar la partida. También puedes seguir el camino indicado por las flechas pero darás un rodeo inútil e irás a parar al mismo sitio.



BUSCANDO EL TELÉFONO

Esta vez tienes que seguir al dedillo el camino marcado excepto cuando te lo indiquemos. Baja las escaleras y abre la puerta roja para salir del edificio. Esquiva a los dos policías para evitar perder tiempo y al ver una cabina telefónica no te acerques a ella hasta que explote por culpa de una bomba que ha colocado un SWAT que ha muerto por su fechoría. Recoge su arma y mata a los policías que están apostados frente a la furgoneta que explotará al acercarte. Sube la escalera de mano de la izquierda para conseguir un lanzagranadas. Salta a la calle y sigue el indicador sin caer al agua cuando llegues al muelle.



EL VIRUS SE EXTIENDE

El agente Smith parece reproducirse más rápido que los conejos aunque por suerte en este nivel no te encontrarás con policías. Sigue haciendo caso de la flecha que te indica qué dirección tomar para cruzar un almacén de carnes, salir a la calle, cruzar otro almacén, volver de nuevo a la calle y abrir finalmente la puerta situada a la izquierda del arco que te señala Sparks.

LA IGLESIA

Sube las escaleras siguiendo los carteles luminosos en los que pone EXIT para llegar al tejado. Continúa avanzando de tejado en tejado hasta que tengas que abrir una puerta roja y luego sube las escaleras. Un pequeño tramo te separa de la iglesia, lugar al que debes llegar para que Ghost salga de Matrix gracias al teléfono.

A BORDO DEL LOGOS

TÚNELES DEL MUNDO REAL

Esta misión resulta bastante frenética ya que discurre a velocidades de vértigo. Tu tarea como Ghost es bastante sencilla pero a la vez importante: debes evitar que los centinelas se enganchen en el casco del Logos y lo dañen poco a poco. Para ello dispones de unos cañones tanto en la parte trasera como en la parte delantera de la nave con los que acribillar al enjambre de robots. Así que ya sabes, no dejes que se acerquen pero si alguno logra agarrarse a la nave concentra el fuego en él.

LA MADRIGUERA DEL CONEJO

Tras guardar la partida continuará la persecución del enjambre de centinelas durante un buen rato aunque en determinado momento uno de ellos lanzada una bomba teledirigida a la que tendrás que mantener a raya a base de disparos. Aguanta un poco más porque estás a punto de terminar el juego.

PERSONAJE:
NIOBE

LA OFICINA DE CORREOS

HORA DE CERRAR

En cuanto tomes el control de Niobe puedes optar por eliminar al guardia de seguridad que vigila el vestíbulo o pasar de él y entrar en el lavabo de hombres donde una escalera te permitirá acceder al conducto de ventilación.

DETRÁS DEL TELÓN

Lo dos tipos que se encuentran en el vestuario de caballeros avisarán a un guardia de seguridad si les atacas. Ve hacia la derecha para encontrar la puerta de salida y recorre el pasillo para que otros dos empleados llamen a otro guardia. Pasa por la puerta del fondo para acceder a una enorme sala donde tendrás que vértelas con varios seguratas a medida que avances. Finalmente llegarás a una ventana que debes cruzar haciendo añicos el cristal de una patada. Pulsa el botón rojo de la pared para abrir una puerta y desanda tus pasos para pasar por ella.
Sigue las indicaciones de la flecha y cuando llegues a una verja cerrada da un rodeo por la oficina de la izquierda. Continúa el camino marcado haciendo frente a los guardias que te salgan al paso hasta que puedas guardar la partida.

EPICENTRO

Escala la valla metálica y encárgate de los dos seguratas que aparecerán en seguida. Tienes que llegar justo al otro lado del piso, donde se encuentra el montacargas del correo pesado vigilado por dos guardias de seguridad.

LLEGADA INESPERADA

Corre hacia la mesa en busca de las armas y mata a los dos guardias que



intentan dañarte. El resto ha huido pero al doblar la esquina comprobarás que te han tendido una emboscada. Un par de ellos se cubren tras la carretilla elevadora y otros dos más se parapetan tras las cajas situadas en los laterales del pasillo. Tras matar a todos recorre dicho pasillo y no te dejes sorprender por otros cuatro guardias cuando alcances el almacén en forma de U. Avanza ocultándote tras las cajas y deshazte de los guardias que te salgan al paso.
Se activará una secuencia en la que Niobe es atacada con gas lacrimógeno y se verá obligada a permanecer en un lugar elevado para evitar sus efectos. Situado sobre la estantería dobla la esquina y pulsa **L1** para realizar un salto más largo que te permita alcanzar la estantería de la pared de enfrente. Ignora a los guardias que disparan desde el suelo y cae por la claraboya de la derecha.

OTRO CAMINO

Elimina a los tres guardias armados de la siguiente sala y al salir al pasillo te dispararán otros desde detrás de la valla metálica. Huye de ellos corriendo hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Tras charlar con Sparkle dirígete hacia la izquierda y escala la valla o pasa a través de un cristal tras patearlo. Serpentea entre las aglomeraciones de cajas mientras te encargas de la resistencia armada que encuentres y pasa por debajo de la persiana metálica a medio subir. Mata a los policías de la izquierda y colócate sobre la cinta transportadora roja.



¡LO TENGO!

Acércate a las taquillas de la pared izquierda para conseguir el paquete. Por desgracia han tendido una emboscada a Niobe pero Ghost llega justo a tiempo para ayudarle. Corre hacia el ascensor ya que allí el gas lacrimógeno no afectará a tu salud y despacha a todos los policías para poder bajar al

vestíbulo. Corre hasta la salida para e intenta abrir una de las puertas para quedar encerrado dentro del edificio junto con un montón de policías armados con rifles y escopetas. El mejor lugar desde donde hacerles frente es el descansillo frente a los lavabos así que espéralos allí y no te precipites. Cuando te los cargues a todos bastará con que sigas los indicadores.



UNA GRAN DISTRACCIÓN

Una explosión provocada por Ghost ha derruido media oficina de correos. Baja la escalera y llega hasta el fondo. Sigue por la derecha avanzando entre los escombros y liquidando a los policías que te disparen hasta alcanzar una puerta. Ábrela, sube las rampas metálicas y pasa por la puerta superior.

LA HUIDA

Accede a la sala de control pero vigila tu espalda ya que te persiguen dos policías. Cruza la siguiente puerta para entrar en un almacén vigilado por otros dos polis y tras deshacerte de ellos pasa por la puerta del fondo. Responde inmediatamente a los disparos provinentes de la derecha y prepárate para el intenso tiroteo que te espera en las oficinas de la izquierda. No pierdas tiempo porque no dejarán de aparecer policías así que corre para abrir la puerta del final de la izquierda.

CONDUCCIÓN TEMERARIA

LLEGA HASTA EL TELÉFONO

Tras la espectacular secuencia de huida Niobe conduce el coche mientras Ghost se encarga de despejar el camino gracias al rifle. Pulsa L1 para que tu compañero dispare a los coches de policía que te persigan intentando hacerlos volar por los aires, aunque piensa que no es un recurso infinito. Como conductor limítate a seguir las indicaciones que te proporciona Sparks hasta que llegues a un puente que está cortado durante dos minutos. Durante ese tiempo debes evitar que la policía haga añicos tu coche recorriendo la ciudad e intentando despistar a las fuerzas del orden. Transcurrido ese tiempo, y si las luces que estaban rojas son ahora de color verde, cruza el puente. La carrera finalizará con un accidente y con la llegada de un agente.



LOS TEJADOS DE LA CIUDAD

Niobe tiene que hacer exactamente lo mismo que Ghost para superar esta fase, así que échale un ojo a su parte de la guía.

EL AEROPUERTO

FACTURACIÓN

Puedes seguir dos caminos para llegar al final de esta fase. La primera opción consistiría en dirigirse hacia la derecha, bajar al piso inferior por la escalera mecánica y enfrentarse a un montón de policías antes de llegar al mostrador de facturación. La segunda es mucho más rápida: salta al piso inferior, da media vuelta y encárgate del policía antes de llegar al mismo sitio.

LAS CINTAS

Pulsa cualquiera de los botones verdes de la izquierda para poder acceder a la siguiente sala. Haz lo mismo para entrar en la tercera sala de facturación aunque en esta ocasión tendrás que enfrentarte a un aguerrido equipo SWAT. Acércate a la cabina de control y elimina tanto al



policía como al operario. Luego sube a dicho lugar y pulsa el botón rojo para poner en funcionamiento las cintas transportadoras.
Sube la escalera que tiene un cartel con un 10 y una flecha para llegar a una caja de granadas. Abre la puerta de arriba de regreso a la segunda habitación para vértelas con varios SWAT. Sigue por arriba hasta la primera sala de facturación donde verás en seguida la cinta 10 a la que tienes que llegar.

JACKSON ENTRE EL VAPOR

Accede al túnel de las tuberías y avanza por él eliminando a todos los enemigos que te salgan al paso. Ten cuidado con el vapor que surge de las tuberías agujereadas porque te restará vitalidad. Al llegar a la intersección dirígete hacia la derecha y vuelve a girar a la derecha al alcanzar el túnel 5A. Síguelo sin desviarte hasta que veas el cartel 4L. Ve hacia la derecha, es decir, por el túnel 3L para alcanzar unas puertas a la derecha señalizadas con un rótulo blanco en el que pone 1R-7R. Avanza por allí hasta que puedas guardar tus avances.



JACKSON ENTRE EL VAPOR 2

La llegada de un agente provoca un aceleramiento de los acontecimientos. Tienes que huir lo más rápido que puedas por lo que sería conveniente que guardases tus armas. Avanza por las diferentes secciones del túnel hasta subir por la escalera al final de la parte 7R. Recuerda que te persigue un agente por lo que más vale que no pierdas tiempo luchando con los SWAT que encuentres por el camino.

LOS HANGARES

Justo detrás tuyo, en la pasarela de arriba hay un policía que te disparará en cuanto te vea. Cárgatelo y haz lo mismo con el equipo SWAT que aparecerá al acercarte al avión. Dispara a las bombonas para provocar dañinas explosiones. Luego dirígete hasta el siguiente hangar donde verás dos escaleras a ambos lados del avión. La de la parte delantera está menos vigilada por lo que te recomendamos usar ésa, cruzar luego el avión para llegar a la segunda y una vez arriba cruzar una de las puertas.
Accede al tercer hangar, baja la escalera de mano de la izquierda y usa el rifle M16 para matar a los policías que recorren el avión. Pulsa el botón para bajar con el ascensor, salta al ala y entra dentro del avión donde aguardan dos SWAT. Sal por el otro lado del reactor y baja las escaleras tras matar a los policías que aguardan fuera. Dirígete al siguiente hangar y acaba con otro equipo SWAT antes de finalizar esta fase.

LOS TÚNELES

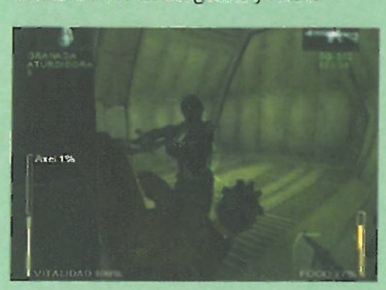
Recorre el pasillo hasta toparte con un policía al que tienes que robar su rifle de francotirador 33SG ya que dispone de mira infrarroja, muy útil en este oscuro túnel. Utiliza dicho arma para acabar con los dos francotiradores que encontrarás más adelante y cuando aparezca un trío SWAT corre hacia ellos y cárgatelos con la escopeta. Sube rápidamente la escalera porque los dos tipos que están arriba lanzarán granadas si te quedas abajo. Pasa después por la puerta de la izquierda.

COGIENDO UN AVIÓN

Puedes enzarzarte en un tiroteo interminable porque por muchos enemigos que elimines seguirán apareciendo más así que te recomendamos llegar lo más rápido posible a la pared del fondo y subir las escaleras de mano. Sigue al rebelde hasta el siguiente hangar y ayúdale a acabar con la resistencia. Por último baja las escaleras de mano de la izquierda y acércate al avión.

AGENTE A BORDO

Ve hacia la derecha, es decir, la parte delantera del avión donde se encuentra oculto un SWAT. Cárgatelo y haz lo



propio con sus compañeros. Coge los paracaídas que se encuentran en una estantería y regresa hasta donde está Axel. Tras ponerle su paracaídas un agente frustrará momentáneamente los planes de huida de Niobe por lo que habrá que darle su merecido: intenta pulsar el botón que abre la compuerta para después empujar al vacío al agente.

LAS CLOACAS

Niobe tiene que hacer exactamente lo mismo que Ghost para superar esta fase, así que échale un ojo a su parte de la guía.

EL CASTILLO

LA GRAN SALA

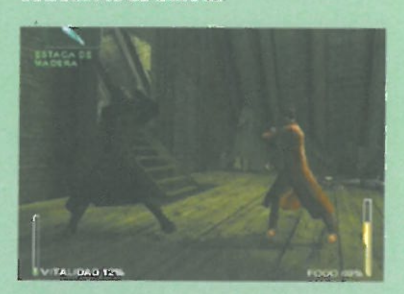
Contempla la secuencia en la que Niobe y Ghost entran en el castillo y se separan.

SOMBRAS

Recorre el pasillo siguiendo al tipo que huye hasta activar un vídeo en el que Niobe resulta capturada por un Vlad.

EL ÁTICO

La protagonista consigue liberarse y de paso logra unas estacas de madera que resultan muy útiles para matar a los tres vampiros a los que te enfrentarás en seguida. Cuando te los cargues aparecerá Vlad quien demuestra ser un digno rival. Recurre a tus mejores golpes para luchar contra él hasta que finalmente se largue. Más tarde accederás a un pasaje secreto en el que bastará con que sigas las tuberías del techo y te enfrentes a un par de vampiros para llegar a una puerta secreta medio abierta.



EL DORMITORIO DE PERSÉFONE

Abre la única puerta que lo permite y llega hasta una pequeña sala que almacena armas y un kit médico. Al regresar al dormitorio tendrás que enfrentarte a dos vampiros comunes y a Vlad aunque en esta ocasión cuenta con una barra de vitalidad: redúcela a cero para poder clavarle una estaca en el corazón. Luego sal del dormitorio por la otra puerta y alcanza un ascensor.

LA OFICINA DEL MEROVINGIO

Llega a una biblioteca donde deberás enfrentarte a un vampiro y continúa hasta acceder a un salón donde Niobe conversa por teléfono con Sparks. Ahora tienes una ballesta que puedes usar contra el vampiro que llega corriendo. Otro enemigo más te separa de la sala de proyecciones. Al llegar a ella acércate a las butacas del fondo, date la vuelta y encárgate de los dos vampiros que han abierto la puerta situada al lado de la pantalla. Pasa por ella para acceder a la siguiente fase.



PASILLO AL GARAJE

Recorre las salas llenas de cuadros haciendo frente a los dos enemigos y pasa por la puerta de la derecha al llegar al pasillo del fondo.

DE VUELTA A LA GRAN SALA

Acércate a la puerta que se acaba de abrir y contempla con atención el siguiente vídeo. Quién iba a decir que Niobe estuviese dispuesta a hacer ciertas "cosas" por su amigo Ghost.

LA MAZMORRA

Baja a la bodega donde quedarás encerrado junto a dos vampiros. Encárgate de ambos antes de llegar a una sala circular donde te enfrentarás a Cujo. Éste es un enemigo bastante complicado ya que además de resultar bastante duro es capaz de contrarrestar tus golpes. Además, si te mantienes alejado de él te disparará sin dudarlo así que baja al foso inferior y utiliza el foco con inteligencia para disminuir su barra de energía a base de golpes bien dirigidos. Si le das tregua se alejará momentáneamente del



combate para ceder su puesto a tres compinches hasta que te los cargues. Cuando consigas derrotarle aúpate y ve por el lugar del que surgió.

CAÍN Y ABEL

Recorre el pasillo repleto de celdas hasta llegar a la que encierra a Ghost. Abre la puerta para liberar a tu compañero y transpórtalo hasta que aparezcan el dúo de enemigos. Tu objetivo en este combate es empujar contra los barrotes de una celda a cualquiera de ellos para que el prisionero lo retenga. Hazlo con ambos, recoge el cuerpo de Ghost y pon pies en polvorosa.

BAJO LA CIUDAD

GEMELOS EN PERSECUCIÓN

Con Niobe al volante debes huir tanto del coche de los gemelos como de los policías que intentarán detenerte. El camino es bastante recto, sin desvíos hasta el final cuando tendrás que tomar una curva muy cerrada a la izquierda. Pulsa **L1** para mantener a raya a los gemelos o destrozar los coches policiales gracias al apoyo armamentístico de Ghost aunque como ya sabes éste no es ilimitado.



LA AUTOPISTA

TRAS MORFEO

Tras unos cuantos kilómetros de paseo aparecerá un coche conducido por agentes que intentará detenerte cueste lo que cueste. Demuestra tu pericia como conductor zigzagueando entre el tráfico de la autopista mientras recurres a la ametralladora de Ghost para mantener alejados a los dichosos agentes quienes cejarán en su empeño tras una larga persecución. A partir de entonces sólo tendrás que preocuparte de algún que otro coche de policía.



EL CAMIÓN

Lo que te espera en esta parte de la misión te lo puedes imaginar en cuanto veas los tres coches de policía a los que podrás adelantar al principio. Se trata de una fase contrarreloj en la que los automóviles de las fuerzas del orden intentarán impedir como sea que llegues al camión sobre el que luchan Morfeo y un agente. Pisa el acelerador, adelanta a los coches de policía y acércate lo máximo posible a dicho camión.

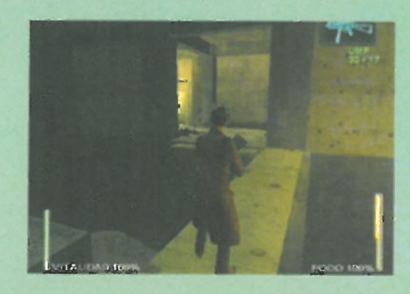
LA PLANTA DE ENERGÍA

EN LOS CIMIENTOS DEL REACTOR

Mata al guardia que aparece por la puerta del final del pasillo y haz lo mismo con sus compañeros. Abre dicha puerta, cárgate a los guardias que queden y cruza la sala en busca de una obertura que conduce al exterior. Baja a la parte inferior de la obra y despacha a los guardias que se ocultan tras los cimientos. Subes después tanto por las escaleras de mano como por las varillas metálicas y cuando llegues a la zona fuertemente iluminada espera a que Ghost apague el foco. Avanza por la cornisa de madera, vuelve a subir y salta el hueco para que ambos compañeros se encuentren.
El lugar está plagado de SWAT y de francotiradores así que sigue con prudencia la flecha y mata a los enemigos que te salgan al paso. Cuando encuentres la escalera de mano súbela y sigue el indicador hasta que accedas al interior de un edificio.



CIMIENTOS DEL REACTOR 2
Recorre la parte inferior de dicho edificio infestado de policías y sube la escalera de mano cuando llegues a ella. Al salir al exterior te dispararán francotiradores situados demasiado lejos así que corre para acceder otra vez al interior. Tras el siguiente pasillo vuelves fuera donde tendrás que bregar con varios SWAT y francotiradores. Avanza por el único camino posible para ir a parar a otra sección de cimientos plagada, cómo no, de policías. Te aconsejamos subir la escalera que hay un poco más adelante a derecha para poder cruzar esta zona con una mayor visibilidad hasta llegar a una puerta.



CARGAMENTO NUCLEAR
Deshazte de los dos guardias de seguridad y sal luego de la oficina. Elimina al francotirador situado en lo alto del camón aparcado en el centro y mata al resto de enemigos que aparecen frente a las puerta de garaje. Luego abre la puerta del extremo izquierdo para acceder a una sala con unas pasarelas enemigas y varios policías. Alcanza la puerta del fondo para finalizar esta parte de la misión.

CAMPO DE TRANSFORMADORES
Tras acabar con el trío de SWAT sube a lo alto de la torre central y pulsa el botón verde para hablar con Sparks y recibir un lanzagranadas. Puedes probar la efectividad de este arma contra los tres policías que aparecerán cuando comiences a bajar de la torre. Sigue luego el indicador para entrar en un nuevo edificio donde aguardan varios enemigos bien armados.

CAMPO DE TRANSFORMADORES 2
Este nivel es tan largo como tedioso. Bastará con que sigas las indicaciones de la flecha para avanzar sin posibilidad de perderte por un enorme campo de transformadores habitado por una tribu de policías. No pretendas avanzar a lo loco y cada vez que acabes con un grupo de ellos tómate un respiro para



rellenar los medidores de vitalidad y foco. Tras muchos esfuerzos conseguirás llegar a la escalera que te permite escapar de este nivel.

TURBINAS DEL GENERADOR
Cae detrás del francotirador que está justo debajo y elimínalo por la espalda. Luego mata a los tres SWAT que están en la oficina usando, si lo tienes, el lanzagranadas. Puedes acceder a dicha oficina de muchas maneras: atravesando el cristal de un salto, por una escalera de mano del techo o por una de las puertas inferiores. Sea como sea tienes que pasar por el piso de en medio para ver una secuencia. Elimina a los dos policías del piso de abajo, sal



de la oficina y cruza la puerta del fondo. Cruza las puertas que se abran al acercarte hasta que puedas guardar tus avances.

TURBINAS DEL GENERADOR 2
Ya estás en la sala del generador así que avanza por las diferentes secciones luchando contra el trío de SWAT que te saldrá al paso en cada una de ellas. Pasa luego por las puertas que conducen al generador 1, sube las escaleras de mano y coloca la bomba en los controles.
Tras la explosión aparecerán dos SWAT así que cárgatelos. No puedes regresar por el mismo lugar por el que viniste porque las puertas están selladas por lo que debes ir al otro lado de la sala, bajar las rampas y acceder al generador 2 donde aguardan varios SWAT. Cruza dicha sala y haz lo mismo en la de los generadores 3, 4 y 5. En todas ellas encontrarás resistencia armada así que ve con cuidado y finalmente llegarás a la sala del principio.

CONTROL DEL NÚCLEO
Contempla la escueta secuencia de vídeo en la que Niobe y Ghost discuten qué es lo que harán a continuación.

EL NÚCLEO
En esta primera parte de esta fase debes recorrer la pasarela que rodea al núcleo dirigiéndote hacia la derecha y eliminando a los SWAT que te salgan al paso. Irás bajando poco a poco hasta que una pasarela te conduzca a una escalera de la estructura central. Súbela, dirígete de nuevo hacia la derecha y asciende hasta llegar a la parte superior del núcleo



LA HUIDA DEL AGENTE
Cuando tomes el control de Niobe corre por el hueco de ventilación y cae por el hueco del final. Sparks inyecta adrenalina a la protagonista de manera que podrás usar foco sin que se gaste el medidor. Elimina a los SWAT que te rodean, corre por el pasillo sin detenerte cuando aparezca el agente y móntate en el ascensor. Corre hacia la persiana cuando se detenga, ignora a los agentes y corre entre los tanques de combustible antes de que las explosiones te dañen.

CHINATOWN 1

Niobe tiene que hacer exactamente lo mismo que Ghost para superar esta fase, así que échale un ojo a su parte de la guía.

EL RASCACIELOS

Niobe tiene que hacer exactamente lo mismo que Ghost para superar esta fase, así que échale un ojo a su parte de la guía.

CHINATOWN 2

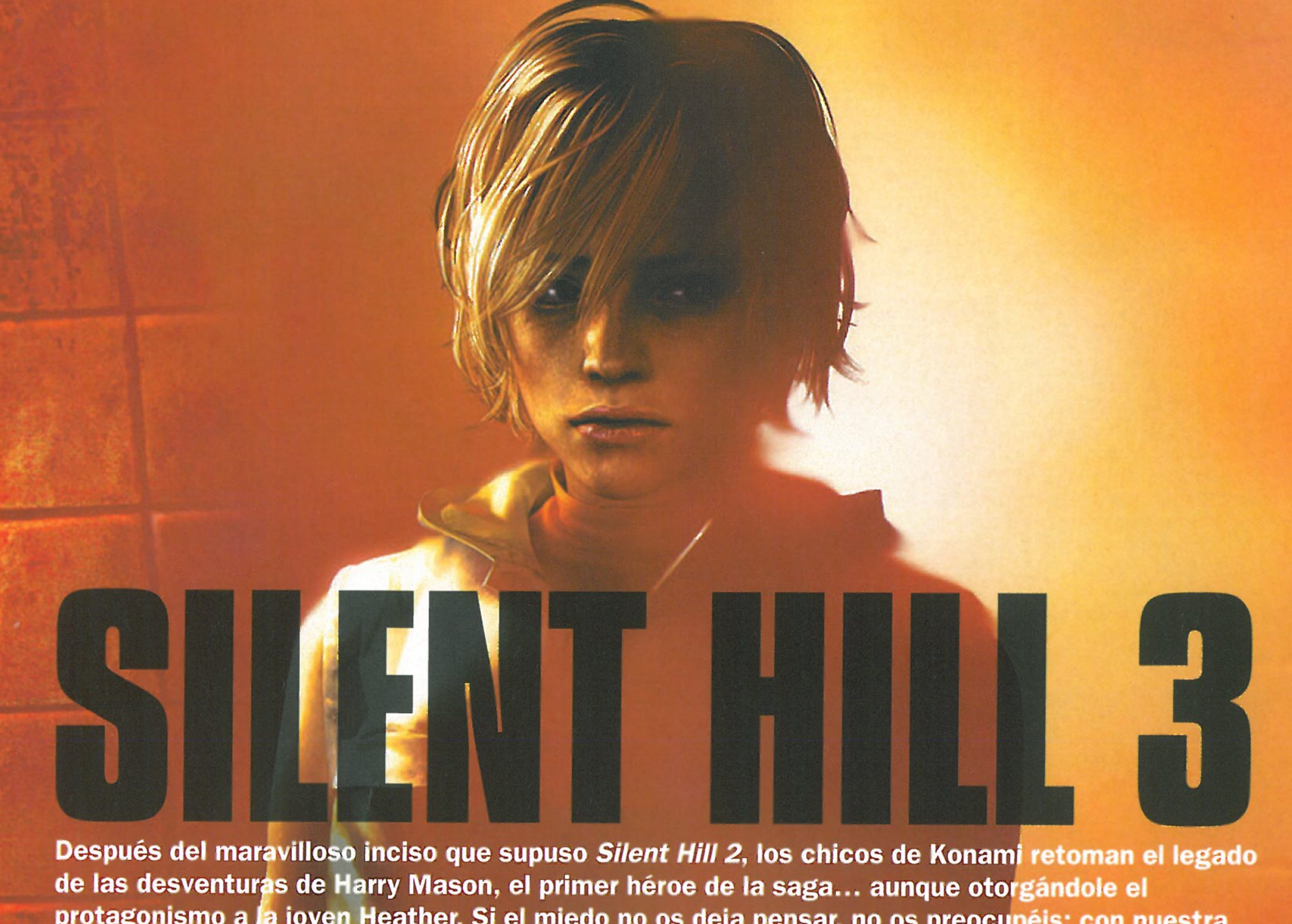
Niobe tiene que hacer exactamente lo mismo que Ghost para superar esta fase, así que échale un ojo a su parte de la guía.

A BORDO DEL LOGOS

TÚNELES DEL MUNDO REAL
Conducir la nave Logos por esos túneles tan estrechos resulta bastante complicado. Más aún si te persigue una horda de centinelas sedientos de sangre humana. No sueltes el acelerador e intenta no chocarte con las paredes y las tuberías a menos que lo hagas intencionadamente para quitarte de encima a un centinela. Por suerte el recorrido es bastante lineal y resulta prácticamente imposible perderse.

LA MADRIGUERA DEL CONEJO
La segunda fase de esta misión resulta más complicada y difícil porque el túnel principal tiende a bifurcarse para volver a unirse continuamente. Además el recorrido está repleto de giros imposibles por lo que aparte de velocidad es necesaria cierta dosis de pericia. Cuando uno de los centinelas lance la bomba teledirigida más vale que aceleres y que la dejes atrás para poder contemplar con orgullo el último vídeo (sorpresa) del juego.





SILENT HILL 3

Después del maravilloso inciso que supuso *Silent Hill 2*, los chicos de Konami retoman el legado de las desventuras de Harry Mason, el primer héroe de la saga... aunque otorgándole el protagonismo a la joven Heather. Si el miedo no os deja pensar, no os preocupéis: con nuestra guía completa no tendréis problemas para desentrañar el misterio de la Colina Silenciosa.

1 JUGADOR
TARJETA 363 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **59,95 EUROS**

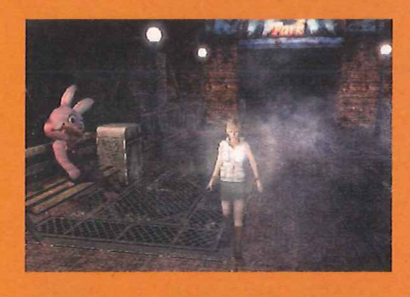
ANTES DE EMPEZAR

La guía de *Silent Hill 3* que aquí os ofrecemos está realizada a partir del modo Normal del juego a nivel de Acción y Puzzles, pero aun así puede ser utilizada para partidas con cualquier nivel de dificultad principal, ya que incluimos la solución para los puzzles en cualquier modalidad.
Por cierto, como ya ocurría en *Silent Hill 2*, una vez hayáis terminado el juego la primera vez se desbloquearán nuevas posibilidades en el menú Opciones. Una vez en él, apretad L1 o R1 para entrar en Opciones Extra y podréis observar que se han añadido detalles como la posibilidad de controlar el volumen de sangre, de aumentar la definición de la imagen (con "Visualizar Modo") o de usar un modo Principiante para los que no quieran tanta acción como propone este *SH 3*.

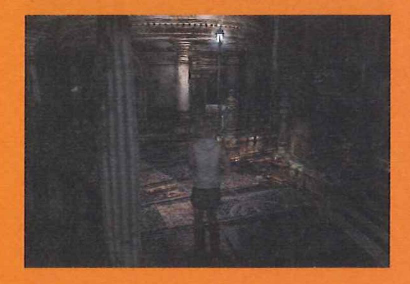


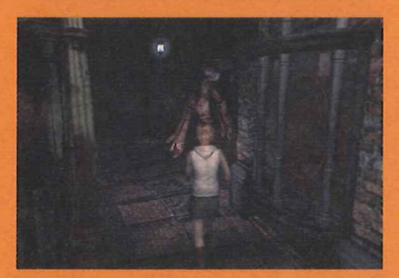
PARQUE DE ATRACCIONES LAKESIDE: PESADILLA

Después de algunas imágenes perturbadoras controlaremos a Heather, que acaba de entrar en el parque de atracciones. Observa su inventario para ver que está plenamente surtido: te recomendamos que equipes la metralleta para mayor seguridad. Con ella en las manos, ignora a los conejos de felpa muertos y camina en línea recta. A tu izquierda verás una puerta metálica verde que debes atravesar.



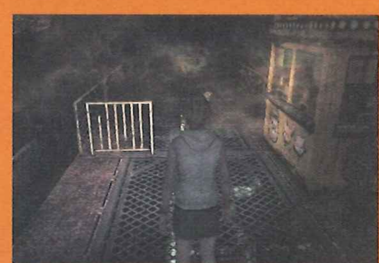
Ojo con el perro momificado que encontrarás al cruzar, y encamínate a la derecha. Esquiva al monstruo gigante que encontrarás (acabar con él te costará de lo lindo) y a su lado verás una puerta verde de madera junto a una farola. Está cerrada, pero a su lado hay una marrón más discreta por la que sí puedes pasar.





Esquiva a los dos monstruos gigantes que te cierran el paso y corre en línea recta hacia el lado contrario, donde verás una pequeña verja cuya puerta debes cruzar. Ahora gírate hacia la izquierda y, sin pensártelo, sal corriendo para esquivar a un perro y a dos arañas mutantes. Al final del camino encontrarás unas escaleras metálicas que debes subir (esquivando a las pesaditas arañas) hasta arriba del todo. Allí, cruza la pequeña puerta que hay al lado de la sala de controles para poder andar por los raíles de la montaña rusa. Avanza por ellos hasta que salte la escena de vídeo que te sacará de esta pesadilla.



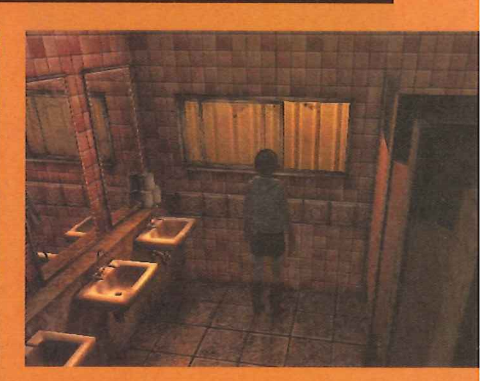




CENTRO COMERCIAL CENTRAL SQUARE

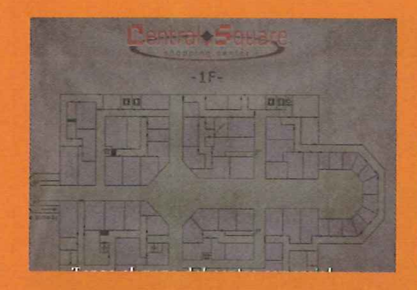
Tras las secuencias de vídeo que dan auténtico inicio al juego, aparecerás en un lavabo. En el primer espejo verás un **círculo rojo** que te servirá para grabar partida por primera vez. Al final del lavabo verás una pequeña ventana abierta: pasa por ella para salir a un callejón. Anda en el sentido que señala tu sombra hasta que encuentres una puerta: pasa por ella.



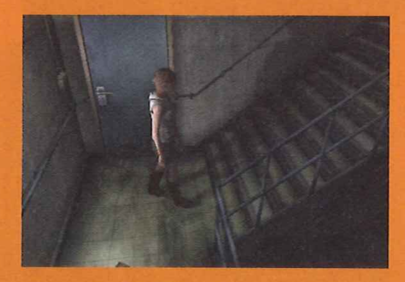


Una vez desbloqueada, encontrarás la sub-ametralladora al final del callejón, dentro de una furgoneta.

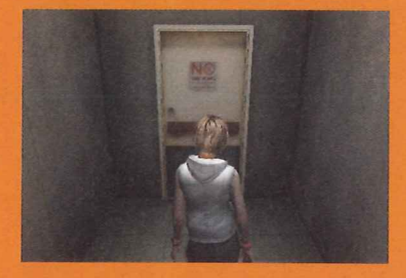
Toma el pasillo de la derecha y síguelo en línea recta, ya que sólo puedes cruzar la puerta del final. Anda hacia la izquierda de Heather hasta que veas una tienda con la persiana metálica a medio cerrar, en la que debes entrar para asistir a una secuencia de vídeo gracias a la que obtendrás una **pistola**, que podrás cargar con las **dos cajas de balas de pistola** que encontrarás sobre un pequeño diván. Sal de allí por la puerta que hay tras el mostrador.
En un pequeño recodo a la derecha de Heather verás un corcho con notas del que puedes obtener un **mapa del centro comercial**. Cruza la puerta que



tienes al lado (la del cartel de "Exit") y sube las escaleras hacia el segundo piso. Ya en él, pasa el ascensor y a tu izquierda encontrarás un enemigo enano que puedes eliminar fácilmente. Sigue el pasillo por donde ha venido y pasa por la puerta del cartel de "No smoking".

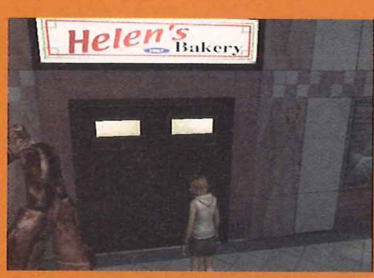


Esquiva a los monstruos gigantes y busca una tienda llamada "Helen's Bakery": ahí es donde debes entrar. Justo al lado de la puerta encontrarás unas **pinzas**.



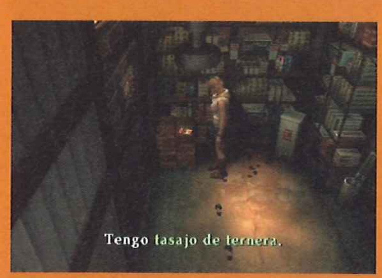
Encontrarás el lanzallamas sobre el mostrador si lo has desbloqueado pasándote una vez el juego.

Vuelve al pasillo anterior y, esta vez, toma el camino que evitaste previamente. Entra en la segunda puerta a tu derecha (la que tiene un corcho al lado) y, tras eliminar a un perro momificado, podrás hacerte con un **tasajo de ternera**, que te servirá para

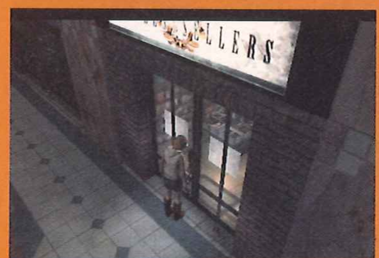


distraer a los monstruos. Sigue por el pasillo y pasa por la puerta de tu derecha con la alarma de incendios roja.

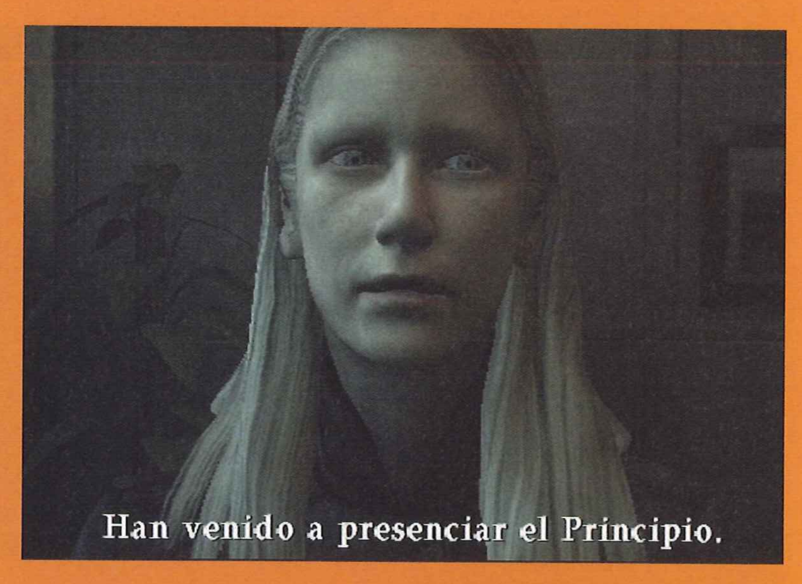
Examina antes de entrar la puerta del final del pasillo ya que, si lo has desbloqueado, su pomo será el sable brillante.



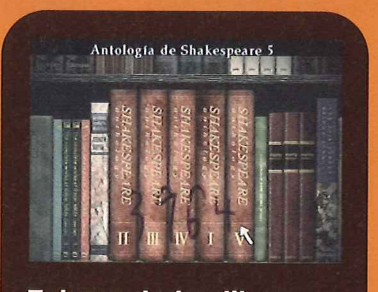
Ahí dentro encontrarás **dos bebidas isotónicas**, **una caja de balas de pistola** y **un círculo rojo**. Al final de la habitación verás unas cajas: bajo una de ellas hay una llave que no puedes alcanzar a mano, por lo que deberás usar las pinzas para recoger la **llave obtenida con pinzas**.



Vuelve de nuevo al interior del centro comercial (la zona por donde entraste a Helen's Bakery), esquivando los enemigos recién aparecidos, y busca el local llamado "My Bestsellers", que podrás abrir con la llave recién obtenida. En uno de los pasillos



encontrarás un montón de libros en el suelo, que son la clave para el enigma de los libros de Shakespeare.

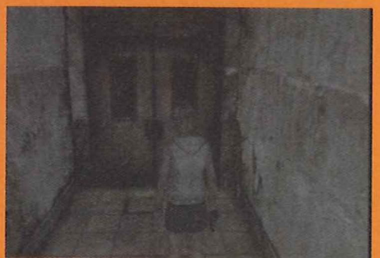


Enigma de los libros de Shakespeare

Nivel fácil, normal y difícil

Las diferencias entre los niveles de dificultad radican en el número de libros caídos y la disposición de los mismos, pero el objetivo es idéntico: ordenar la Antología de Shakespeare de modo que obtengamos una clave numérica. Ésta varía según la partida y el nivel de dificultad, así que te toca a ti averiguar cuál es. El secreto para resolverlo es que te fijes en los números que hay en el lomo. Después ve a la puerta que hay tras el mostrador e introduce en ella el código que acabas de obtener para abrirla.

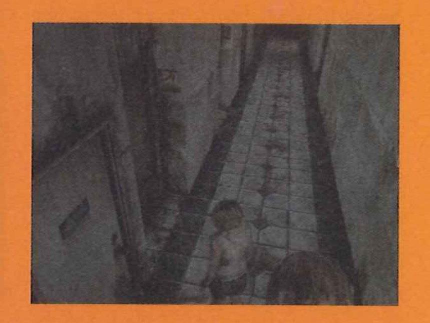
Antes de cruzar la puerta recién abierta, coge la **caja de balas de pistola** que hay sobre el mostrador. Al otro lado conocerás a Claudia en una escena de vídeo, tras la cual debes buscar el ascensor del pasillo y entrar en él. Éste empezará a moverse automáticamente y caerá del techo la añorada radio, tras lo

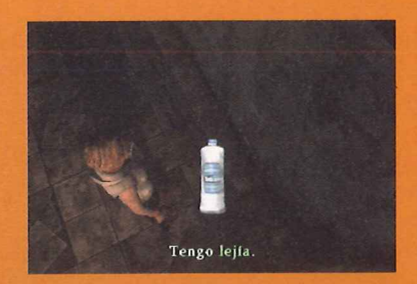


cual podrás salir a una versión cambiada del centro comercial.

CENTRO COMERCIAL CENTRAL SQUARE TRANSFORMADO

El pasillo está lleno de perros momificados, así que si no quiere lucha más vale que te muevas rápido: sigue la pared de la puerta del ascensor hasta que te encuentres una puerta de frente. Entra allí para descansar y verás **tres bebidas isotónicas**, **una ampolla** y un **círculo rojo** donde guardar. Toma el pasillo de la derecha cuando salgas de la habitación y síguelo hasta la puerta doble del final.

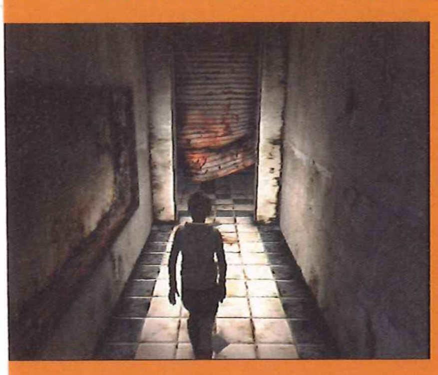




La cosa se complica con tres monstruos gigantes: gira a la derecha de Heather tal y como has salido y toma el primer pasillo a la izquierda, el que está iluminado. Síguelo en línea recta hasta el final, y en el corredor de la derecha verás los lavabos: entra en el de mujeres para hacerte con la **lejía** y en la puerta de al lado para coger **un botiquín** y **dos cajas de balas de pistola**. Junto a la puerta de esa habitación verás un interruptor que te permite apagar la luz: hazlo y te será evidente dónde está la **linterna eléctrica** que seguro que has echado en falta.



De vuelta al pasillo, síguelo hasta al final, donde encontrarás una persiana destrozada que debes cruzar. Allí busca una tienda con la persiana medio bajada y entra antes de que el perro momificado o el monstruo gigante te ataquen. En un perchero encontrarás colgado un **chaleco antibala** que te servirá para recibir menos daño, y en otro una **percha de alambre** que necesitarás más tarde.





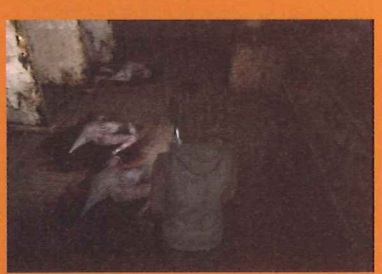
Vuelve al pasillo de los lavabos y recórrelo, tomando al final la intersección de la derecha. Al final de ella verás una puerta doble sucia que debes cruzar. Si te pones en el centro de la habitación a la que entras, verás que del techo cuelga una escalera que no alcanzas a mano, pero que puedes bajar con la ayuda de la percha. Sube a otro piso del centro comercial, donde junto a las escaleras mecánicas verás un escaparate con televisores. Si echas una mirada al encendido, verás unas imágenes extrañas, y en la otra parte del escaparate encontrarás uno con un **círculo rojo** dibujado.

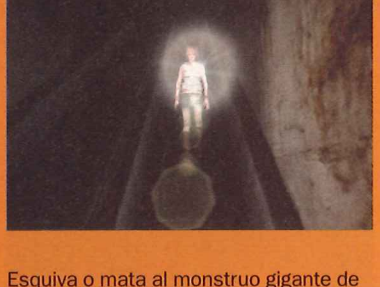


Una vez llegues hasta aquí, verás que entre las escaleras mecánicas y el escaparate de televisores hay una puerta que debes cruzar. Mata a tres monstruos enanos y podrás hacerte con una bebida isotónica y una caja de balas de pistola. Pasa por la salida de la habitación y llegarás a un pasillo bastante oscuro. Sigue la pared por donde has salido en dirección a la derecha de Heather (cuidado con el monstruo gigante) hasta llegar a una puerta que está junto a un ascensor:

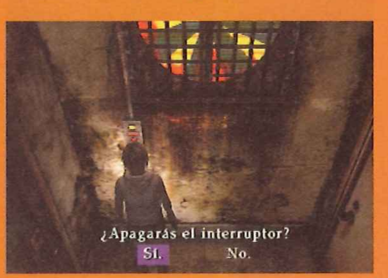


pasa por ella y en una urna de cristal rota podrás coger una **nuez**. La otra puerta de la habitación te lleva junto al escaparate de televisores, así que ahora usa las escaleras mecánicas para subir al piso superior.





Esquiva o mata al monstruo gigante de arriba y entra en la primera puerta que verás a la derecha de Heather. Es un restaurante donde encontrarás un perro asado y, dentro de él, una **llavecaliente**. Acércate a las estanterías del fondo y también podrás pillar **un botiquín** y **una bebida isotónica**. Vuelve a bajar las escaleras mecánicas y entra por la puerta de la habitación donde cogiste la nuez. Sal al pasillo y sigue la pared del ascensor hasta que encuentres un pasillo corto que acaba en una puerta con unas cajas verdes a su lado: ábrela con la llave caliente y pasa.



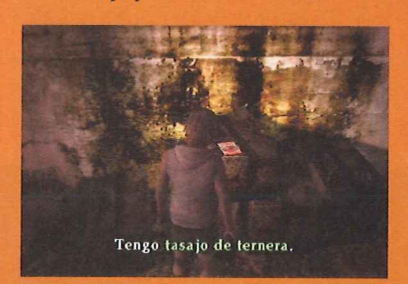
Estás en una cocina donde puedes pillar dos bebidas isotónicas y, sobre todo, **una cañería de acero** con la que defenderte. Sal de allí para llegar al vestíbulo central, que debes recorrer hacia la derecha de Heather hasta que veas una puerta doble: crúzala y hazte con el **detergente** de dicha habitación antes de pasar por la puerta azul que verás al lado. Al final verás un ventilador gigante que debes apagar antes de pasar por la puerta de la izquierda. En ese pasillo verás un grupo de molestas polillas, que deberás eliminar mezclando en el cubo vacío que hay junto a la puerta la lejía y el detergente. Los gases son un tanto nocivos para la salud, así que Heather saldrá corriendo del pasillo y, si

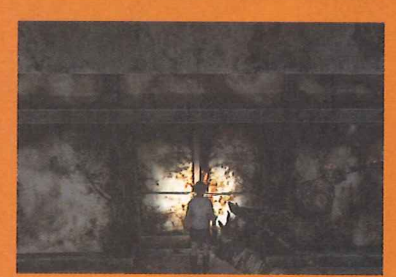




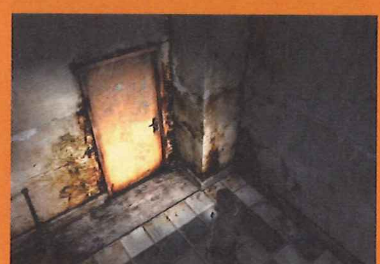
quieres entrar, deberás activar de nuevo el ventilador.

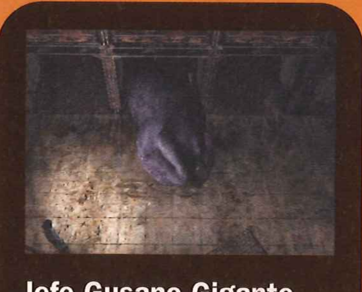
Ya dentro, recorre el pasillo hasta que veas una puerta azul a tu derecha. Entra en la siguiente puerta blanca y podrás coger **tres cajas de balas de pistola** y **tasajo de ternera**. Continúa por el pasillo y gira a la derecha: pasa por la primera puerta que encuentras, esquiva al monstruo gigante y cruza hacia una galería suspendida en el aire. Gira hacia la izquierda de Heather y anda en esa dirección, esquivando a los monstruos y pasando por la primera puerta que encontrarás tras cruzarte con una camilla. Ahí dentro encontrarás un torno sobre una camilla: usa en él la nuez y obtendrás un **ópalo**. Guarda si quieres en el **círculo rojo** y sal de nuevo fuera.





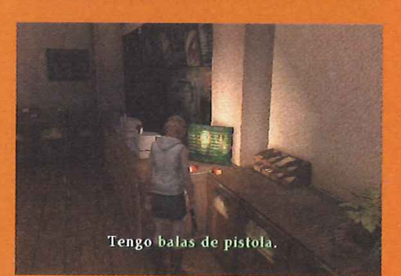
Sigue en la dirección en la que ibas antes y encontrarás otra puerta que te lleva a otra galería central. Allí busca unas puertas de color gris y crúzalas: te llevará al café donde conseguiste la cañería de acero. Desde ahí no te debería costar encontrar el camino de vuelta al pasillo de las escaleras mecánicas, que tienes que subir para acceder de nuevo al piso superior. Esta vez ve en línea recta hasta que te topes con una puerta con una luna pintada en sangre, donde debes usar el ópalo para abrirla. Al otro lado está la galería principal, en el centro de la cual verás una escalerilla que debes bajar para luchar contra el primer *final boss*. **(VER RECUADRO)**

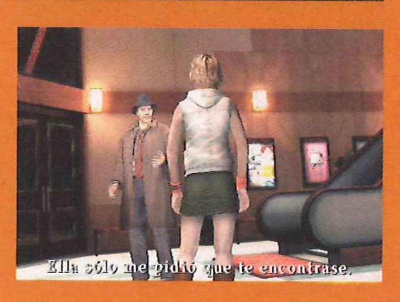




Jefe Gusano Gigante

Hay seis túneles por los que el gusano de marras puede salir, así que no dejes de moverte hasta que lo veas aparecer. Ponte entonces a una distancia prudencial y dispárale a la cara mientras tenga su cubierta protectora abierta (cuidado, eso sí, con las ondas expansivas de sus golpes al suelo). Apártate cuando el monstruo cambie de túnel y sigue la misma táctica hasta que caiga.



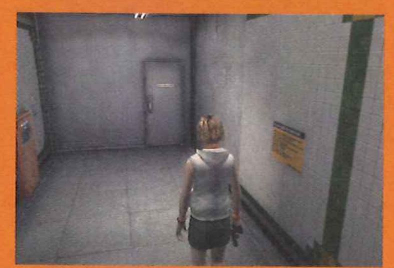


CENTRO COMERCIAL CENTRAL SQUARE

Tras cargarte al gusano apareces a la versión normal del centro. Pasa por la persiana metálica que tienes enfrente y busca el local "Happy Burguer". Entra en él para hacerte con **un botiquín**, **tres cajas de balas de pistola** y un **tasajo de ternera**, además de un **círculo rojo**. Sal de nuevo fuera y cruza las puertas de cristal: tras otra animada conversación con Douglas, abandonarás por fin el centro comercial.

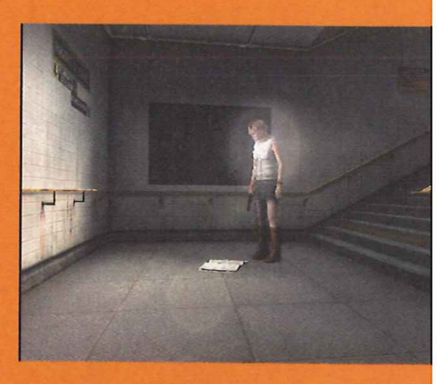
ESTACIÓN DE METRO HAZEL STREET

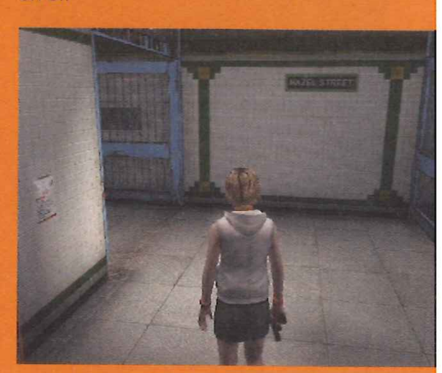
Sigue el pasillo y gira a la derecha. Cruza la puerta metálica y, si sigues el túnel (sobrepasando los lavabos) llegarás a la zona de la taquilla . Al lado verás, las máquinas expendedoras, sobre las que encontrarás un periódico. Tras leerlo pasa por el torno abierto junto a la taquilla, y en el lateral de la misma encontrarás un útil **mapa del metro**. Baja cualquiera de los dos tramos de escalera (los dos llevan al mismo sitio): en uno de los pasillos hay un **círculo rojo** donde podrás grabar.



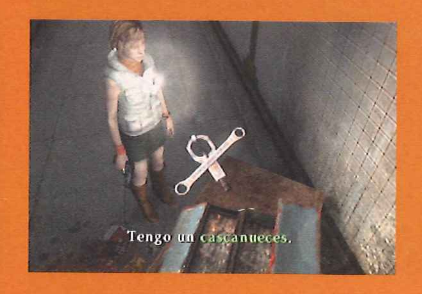
A eso de las 11 PM del día 4, un hombre que esperaba en el andén de la estación de Hazel Street cayó a las vías y resultó decapitado por el tren que hacía su entrada con destino al St. Renata College. La víctima falleció al instante.

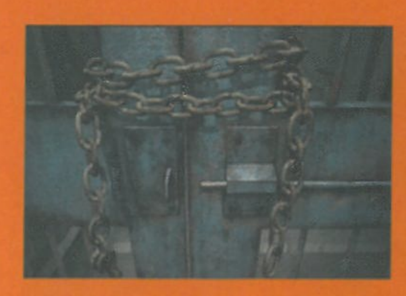
Busca en el mapa las escaleras que llevan al andén 4 ("Platform 4") y bájalas, leyendo por el camino una revista de ocultismo que está en el suelo. Anda por el andén para activar una secuencia en que alguien te tira a las vías: gírate rápidamente y sube al andén antes de que el metro te atropelle. En un banco encontrarás un **botiquín** y una **bebida isotónica**, tras lo cual debes volver arriba de nuevo. Ahora vuelve a mirar el mapa y encamínate hacia las escaleras que llevan al andén 1 que están situadas más al norte. Abajo te encontrarás con que las vías están tapiadas, así que puedes pasar al andén 2 tranquilamente (eso sí, cuidado con los perros) y bajar las escaleras que hay en él.





Al final del pasillo encontrarás **un cascanueces** entre las montañas de basura, que deberás llevar hacia la puerta que bloqueaba las escaleras al andén 2 situadas más al sur. Úsalas sobre las cadenas que la bloquean para abrir la verja de hierro y baja al andén, donde encontrarás un metro parado en el que te podrás hacer con



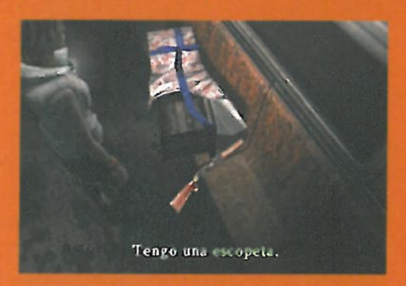






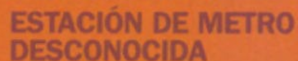
Tengo un mazo.

una **escopeta** envuelta en papel de regalo además de **dos cajas de cartuchos de escopeta**. En lugar de subir por las escaleras que has bajado (ahora custodiadas por un monstruo gordo), sigue andando por el andén y toma las escaleras que hay justo detrás. Allí abajo échale un ojo al mapa y busca tu nuevo objetivo: el andén 3.



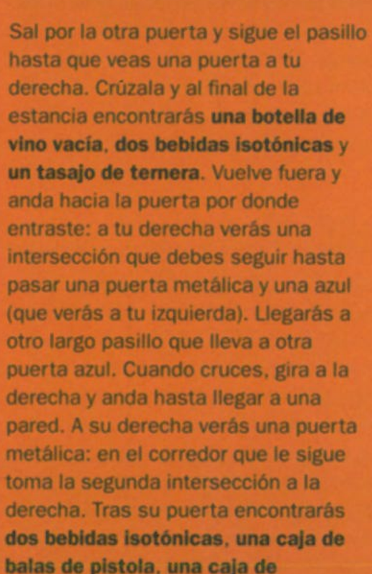
Tengo una escopeta.

Sigue en línea recta hasta que veas una barandilla amarilla al borde del andén: si te asomas a ella verás una puerta iluminada de rojo en las vías. Intenta abrirla: no podrás, así que vuelve corriendo y sube al andén esquivando a los perros si no quieres ser atropellado por el metro. Una vez llegue, síguelo por el andén. Cruza la verja que te impide el paso y continúa hasta que veas unas escaleras a tu derecha, que debes subir. Baja las que tienes enfrente y busca la entrada al vagón de metro. Una vez entres, éste se pondrá en marcha contigo dentro. Al lado tienes un círculo rojo donde grabar, y sólo te queda recorrer el metro hasta el final (matando unos cuantos monstruos y recogiendo un **botiquín** y **una caja de cartuchos de escopeta** mientras tanto) para llegar a tu destino.



ESTACIÓN DE METRO DESCONOCIDA

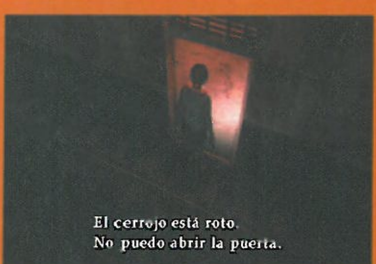
Nada más salir del vagón te encuentras con un **círculo rojo** para salvar. Sal por la única puerta que hay, baja las escaleras y sigue el pasillo hasta el final. Tras la puerta, gira a la izquierda de Heather y ve por el pasillo hasta encontrar la puerta azul que debes cruzar. Sigue el pasillo y entra en la primera puerta que veas a tu derecha (azul y enmarcada con ladrillos al descubierto). Anda por el nuevo corredor y toma la primera intersección a la izquierda. Cruza la puerta y llegarás a una sala donde podrás hacerte con un **mapa del paso inferior** y un voluminoso **mazo**.



Sal por la otra puerta y sigue el pasillo hasta que veas una puerta a tu derecha. Crúzala y al final de la estancia encontrarás **una botella de vino vacía**, **dos bebidas isotónicas** y **un tasajo de ternera**. Vuelve fuera y anda hacia la puerta por donde entraste: a tu derecha verás una intersección que debes seguir hasta pasar una puerta metálica y una azul (que verás a tu izquierda). Llegarás a otro largo pasillo que lleva a otra puerta azul. Cuando cruces, gira a la derecha y anda hasta llegar a una pared. A su derecha verás una puerta metálica: en el corredor que le sigue toma la segunda intersección a la derecha. Tras su puerta encontrarás **dos bebidas isotónicas**, **una caja de balas de pistola**, **una caja de cartuchos de escopeta**, un **círculo rojo** y un **calentador con queroseno** que puedes poner en la botella para obtener una **botella llena de aceite**.



Vuelve atrás, toma la intersección que antes te has dejado atrás y pasa por la puerta azul. Allí verás un montacargas cuyo depósito puedes llenar con el queroseno y después activarlo con el interruptor que tiene a la derecha. Esto vacía de agua el hueco de la escalerilla que hay en la habitación, por la que ahora puedes bajar. Sube después los dos tramos de escaleras que verás a tu izquierda y que dan a una puerta azul. Crúzala y sigue en línea recta hasta que pases otra. En la alcantarilla a la que llegas, gira a la derecha de Heather y anda hasta que veas una



El cerrojo está roto.
No puedo abrir la puerta.



Tengo una botella de vino.















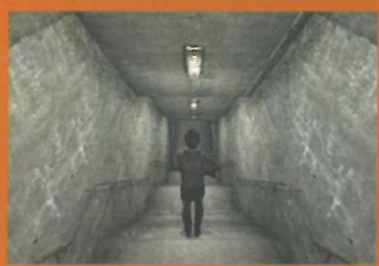
puerta azul a tu lado. Recorre todo el pasillo, cruzando escaleras y puertas hasta llegar a una habitación donde puedes hacerte con un **secador de pelo** y una **ampolla**.



Vuelve a la alcantarilla y cruza la puerta que está justo enfrente de aquella por la que acabas de salir. Sigue el pasillo y toma la intersección de la izquierda, con cuidado con los monstruos que patrullan. Entra en la puerta que allí hay y te encontrarás con un **círculo rojo**, una **bebida isotónica** y **un bloc de notas** que habla de un monstruo de las alcantarillas. Cruza la puerta y, al otro lado, busca en la pared un enchufe ("una salida" en el juego), al que tienes que conectar el secador para cargarte al 'terrorífico' monstruo. Ahora ya puedes cruzar la pasarela tranquilamente y pasar por la puerta del otro lado.

Si ya te has pasado el juego, antes de salir lanza la cañería al agua y aparecerá un hada que te ofrecerá las cañerías de oro y plata.

Te espera otro pasillo que te lleva a una nueva puerta. Tras ella, cruza la alcantarilla y toma el pasillo que tienes al lado. Síguelo hasta que encuentres un nuevo desvío a la derecha con algunas arañas mutantes: entra en él y



pasa por la puerta que tiene en su final. Cruza el pasillo con sus dos largos tramos de escalera y su puerta te llevará a una escalera metálica que te deja junto a una escalerilla que es tu vía de salida de este tenebroso escenario.

EDIFICIO EN OBRAS

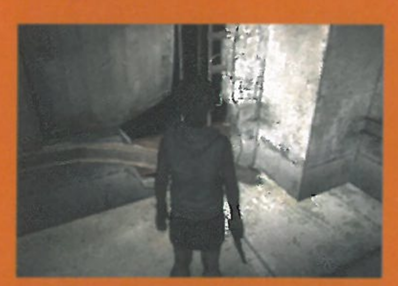
Rodea el edificio y encontrarás una puerta: antes de entrar, mira ahí cerca y verás un **círculo rojo** donde grabar. Ya dentro, anda hasta que veas unas cajas en el suelo, sobre las que verás **dos bebidas isotónicas**. Cruza la puerta metálica que hay junto al ascensor para llegar a las escaleras, por donde debes subir hasta la quinta planta. Cruza la puerta del final del pasillo, junto a los sacos, y busca en la nueva estancia una pared de yeso blanco. Dale un buen golpe con el



mazo y obtendrás un **silenciador** para tus armas. En el centro de la habitación verás un colchón viejo: examínalo para tirarlo por el hueco del suelo. Agénciate la **caja de balas de pistola** y la **bebida isotónica** y salta por el agujero al piso inferior.



En una pared verás un agujero que da al exterior: pasa por él para llegar a un andamio. Cuidándote de las arañas, anda hacia la derecha de la pantalla hasta que la cámara te muestre una ventana abierta por la que colarte en un nuevo edificio.

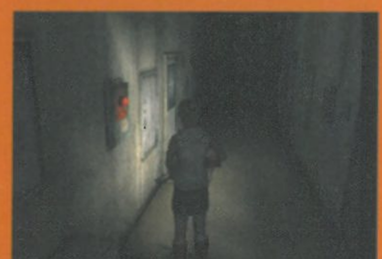




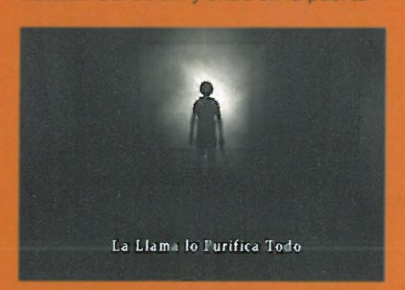
EDIFICIO HILLTOP CENTER

Sal de la habitación en la que has entrado y sigue el pasillo hasta que veas una luz roja encendida: debes pasar por la puerta que tiene justo al lado. Avanza en línea recta evitando a los perros y cruza la puerta que encuentras (la de "Monica's Dance Studio"). Pasa por la puerta que queda justo enfrente y ahí podrás hacerte con un **mapa del edificio de oficinas** y

grabar en un **círculo rojo**. Fíjate en que hay un cajón que no puedes abrir. Sal fuera del Monica's Dance Studio y cruza la puerta que hay junto a los ascensores (la del letrero rojo de "Exit" encima), que da a las escaleras. Sube a la quinta planta.



Gira a la izquierda y, tras pasar los ascensores, vuelve a girar a la izquierda. Entra en la "Gallery of Fine Arts" (por la entrada de la alfombra) y examina la pared donde parecía haber un cuadro para leer una inscripción. Pasa por la puerta que hay justo al lado y gira a tu izquierda: allí, sobre unas cajas, encontrarás un **destornillador**. Explora el resto del pasillo y encontrarás una puerta que da a una especie de almacén donde puedes hacerte con la **katana**. Sal de ahí y entra en la puerta

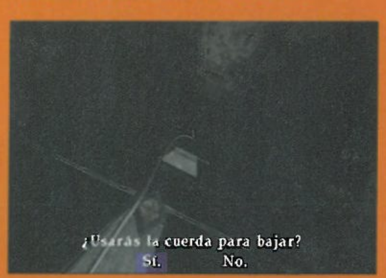




que está justo delante de la Gallery of Fine Arts, la de "KMN Auto Parts". Busca la puerta con una alfombra azul y situada a la izquierda del pasillo, y entra ahí para hacerte con **una bebida isotónica** y **un gato**.



Ahora debes volver a la oficina del Monica's Dance Studio (recuerda, está en la tercera planta) de donde cogiste el mapa para abrir ese cajón que se te resistía con el destornillador y poder coger la **cuerda**. Sal fuera y busca la puerta de ascensor entreabierta: usa el gato para abrirla y después la cuerda para descolgarte por el hueco hasta la segunda planta. Al lado del ascensor verás una máquina de bebidas con un **círculo rojo** para salvar. Encuentra las dos puertas que rodean un cartel de



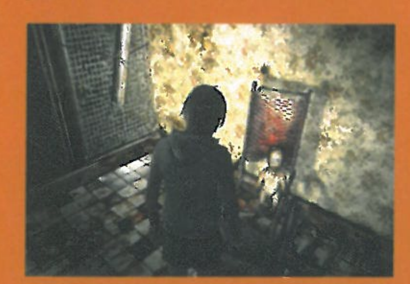




madera con la inscripción "Echo" y entra en la que está situada más a la derecha. Coge el **tasajo de ternera** y cruza la puerta, que te llevará a un baño en exposición. Usa la salida más cercana al baño y examina la bañera que encuentras para asistir a un cambio radical de lo que te rodea.

EDIFICIO HILLTOP CENTER TRANSFORMADO

Sal de la habitación y, sobre una silla de ruedas, encontrarás una **caja de balas de pistola**. Sal de allí también (cuidado con los arrastradores, unos nuevos enemigos de lo más traicionero) y mira hacia la izquierda: debes cruzar la puerta que te queda justo enfrente. Ahí encontrarás una

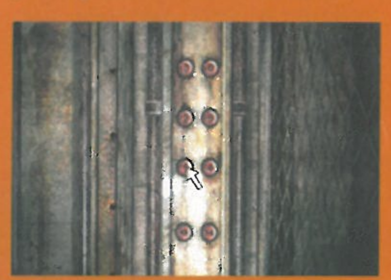




inquietante **foto de Heather** y un círculo rojo donde salvar. Cruza la puerta que está junto al círculo para conocer al 'simpático' Vincent. Tras el vídeo aparecerás en otra habitación donde puedes pillar el **oxydol**, **una bebida isotónica** y **dos botiquines**, además de leer un libro de química que te servirá más tarde.



Vuelve afuera y, evitando a los perros, sube en el ascensor que funciona (el situado más a la izquierda). Baja a la primera planta y busca en el pasillo que hay detrás del ascensor la única puerta abierta. Acaba con el monstruo gordo de dentro y podrás pillar **una caja de cartuchos de escopeta**, además de **hígado de cerdo** de una nevera abierta. Ya fuera, busca el monstruo que tapona la salida y lee el trozo de cuento que tiene delante. Sube de nuevo al ascensor y ve con él hasta el quinto piso. Busca la puerta con el fluorescente azul encima y entra en ella. Gira a la izquierda (esquivando a los dos arrastradores) y toma la intersección de la derecha hasta una puerta totalmente lisa. Entra allí para hacerte con **dos cajas de balas de pistola** y las **cerillas**. Sal de nuevo al



pasillo y busca otra puerta con fluorescente azul, que te lleva ante una de doble batiente que debes cruzar también. Graba en el **círculo rojo** que verás y acércate al cuadro con un cubo debajo: es el que antes viste desaparecido. Mezcla el oxydol, el hígado y las cerillas en el cubo y aparecerá una salida.



Tras cruzarla, baja las escaleras y lee el **trozo de cuento** que hay sobre la mesa. Pasa por la puerta y sigue el pasillo hasta el final (matando un buen puñado de arrastradores por el camino) para cruzar la salida que te encontrarás de frente. Sigue este pasillo también hasta la puerta de su final, esquivando a arrastradores y perros, y llegarás a una habitación donde verás **un puñado de monedas** de las que puedes coger una **moneda de plata**. Úsala en la máquina expendedora de la estancia para obtener una lata que contiene la **llave de seguro de vida**. Con ella en la mano, es hora de volver al ascensor camino a la primera planta.

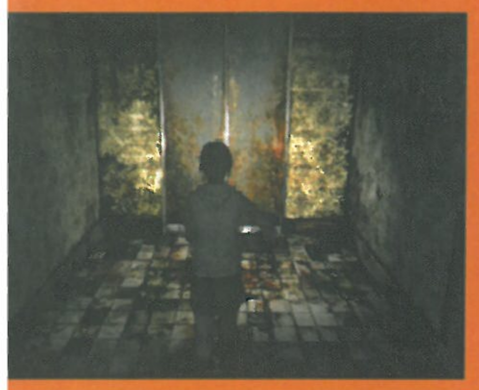




Échale un ojo al mapa y busca la puerta que está junto al lavabo de hombres: ésa es la que se abre con la llave que acabas de conseguir. Gira a la izquierda y anda hasta que veas una puerta con un tablón de anuncios verde sucio al lado, tras la cual encontrarás una habitación ensangrentada donde encontrarás el





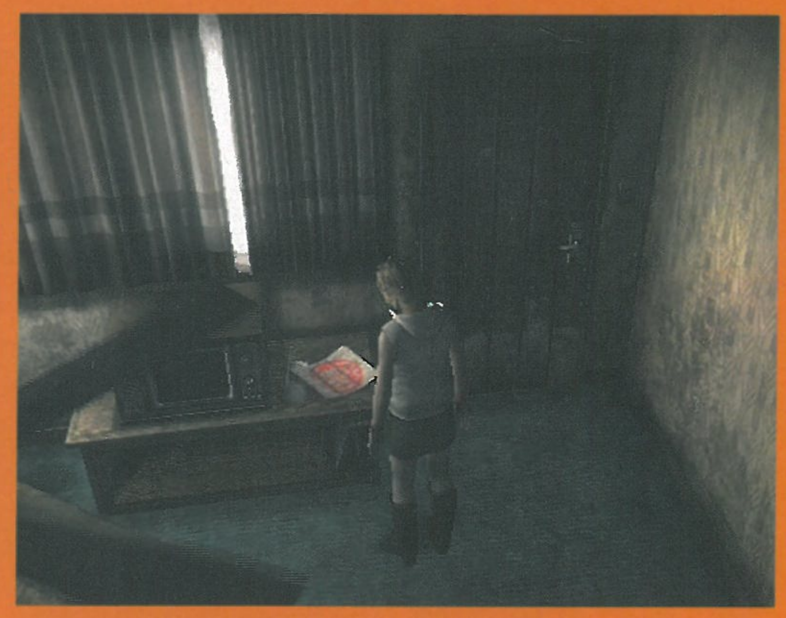


final del cuento. Éste contiene una palabra mágica que elimina al monstruo que bloqueaba la entrada, así que dirígete allí para salir, por fin, a la calle.



Jefe Misionero

A este tipo no puedes atacarle de frente porque se cubre con sus espadas, y encima sale corriendo cada dos por tres. Lo que debes hacer, pues, es ir corriendo en círculos y aprovechar cuando pare a atacar para correr a su espalda y pegarle unos cuantos tiros (o algún espadazo). Si además usas la escopeta, este combate será todo un paseo.



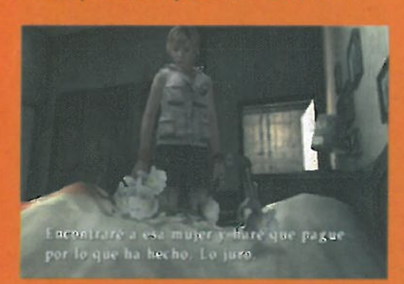
APARTAMENTOS DAISYVILLA

Anda hacia la izquierda de Heather hasta que veas un callejón, que debes tomar hasta que llegues a una pequeña escalera que lleva a una puerta con el cartel "Daysivilla Apartments" al lado. Sigue el pasillo en línea recta y toma la primera intersección a la derecha: allí verás un **círculo rojo** donde grabar. De vuelta al pasillo central, acércate a la puerta que verás delante y observarás que la cámara cambia de perspectiva. Y es que ésa es la puerta de tu piso, a cuya entrada asistirás a una dolorosa secuencia de vídeo. Tras hablar con Claudia, te enfrentarás a otro *final boss*.





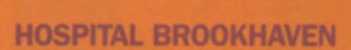
Tras hablar con Douglas y dar descanso eterno a tu padre, sal de la habitación y atraviesa el comedor hasta una puerta blanca, que es la que da a la habitación de Heather. Examina el cajón abierto para hacerte con una **pistola aturdidora** y **dos pilas de pistola aturdidora**. Con esta adición a tu arsenal, ya puedes salir a la calle (por la puerta que está junto al círculo rojo que antes usaste para grabar), donde Douglas te espera en su coche para acompañarte a Silent Hill.



NORTE DE SILENT HILL

Tras unas largas secuencias de vídeo, apareces en el motel Jack's Inn y puedes grabar en un **círculo rojo**. Ya en la calle, échale un ojo al mapa que os dio Vincent y busca el camino al Hospital Brookhaven, aunque te recomendamos que hagas una parada en el bar Heaven's Night para agenciarte **una caja de cartuchos de escopeta**, **un botiquín**, un **tasajo de ternera** y un folleto turístico de la ciudad. Con el inventario un poco más lleno, ya puedes entrar en Brookhaven.





HOSPITAL BROOKHAVEN

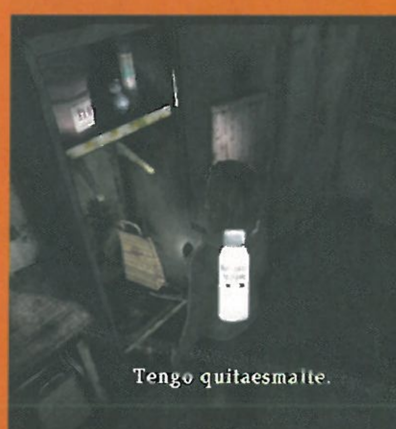
Ya en él, cruza la puerta que tienes enfrente. Encontrarás **dos bebidas isotónicas**, **un círculo rojo** donde grabar y, lo más importante, el **mapa de hospital**. Con él en la mano, dirígete a la Sala de Visita ("Visiting Room") 'saludando' por el camino a las entrañables enfermeras zombi. Allí encontrarás un mensaje de un tal Stanley Coleman del que sabrás más cosas después. Si quieres, puedes ir a la habitación C2 para pelear con tres enfermeras por hacerte con **una ampolla**, para después pasar por la C4 a leer otro mensaje de Coleman y observar la llave pegada a la pared.

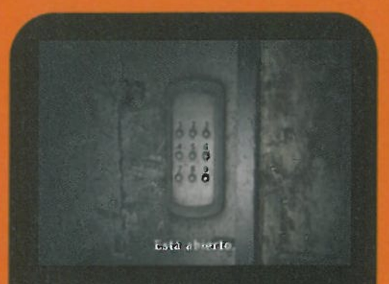


Después de ello, coge el ascensor (marcado como "E" en el mapa) hacia la segunda planta.



Ve al Vestuario de Mujeres ("Women's Locker Room") y coge **una caja de cartuchos de escopeta**, el **quitaesmalte** y el **perfume**. Sobre una camilla que hay cerca encontrarás otra nota del pesadito de Coleman, que puedes leer antes de intentar resolver el enigma que abre la puerta que tiene al lado.





Enigma de la Segunda Planta

Nivel fácil, normal y difícil

Junto a la puerta hay un cartel que te da unas (un tanto complicadas) pistas para que puedas adivinar el número que abre la puerta. Éstas son las soluciones según el nivel.

Nivel fácil

El número es 4639

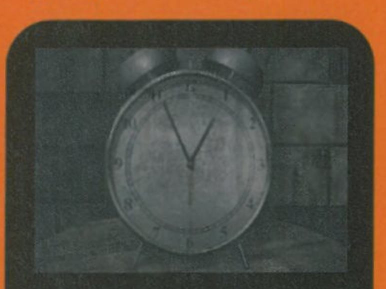
Nivel normal

El número es 8634

Nivel difícil

El número es 4896

Con el enigma resuelto, entra en la Sala de Reconocimiento 3 ("Examining Room 3") y mira el brazo del cadáver de la camilla para encontrar una **clave**. Sobre el escritorio de al lado encontrarás también el expediente médico del fallecido, que estaba en la habitación M4. Dirígete allí y verás que el despertador está sonando, así que desconecta la alarma y fíjate en la hora que está marcando porque es necesaria para resolver el siguiente enigma. **(VER RECUADRO)**



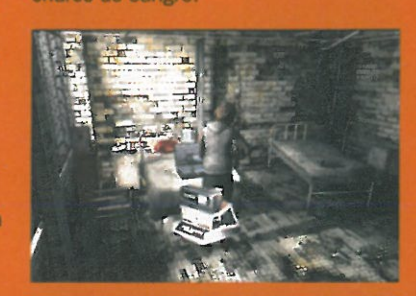
Enigma de la Maleta

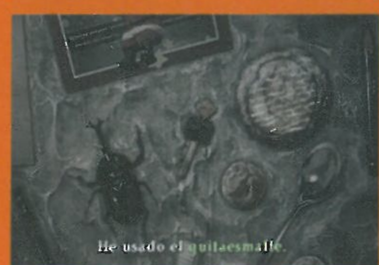
Nivel fácil, normal y difícil

La solución de este enigma es bien fácil: sólo tienes que anotar la hora que está marcando el despertador (ojo, porque cambia en cada partida) e introducirla como código en la maleta para que ésta se abra. Eso sí, dos detalles: primero, debes anotar el código en formato 24 horas (es decir, las 2:00 serían las 14:00); segundo, mira bien el reloj porque debes poner la hora exacta.



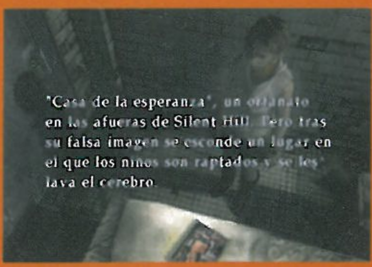
Ahora ya puedes agenciarte la **cámara instantánea** de la maleta y echarle un ojo a la macabra notita que te ha dejado Coleman. Ve a la M5 para, tras cargarte a unas enfermeras, hacerte con **un botiquín**. Encamínate al primer piso para poder ir a la habitación C4 y usar el quitaesmalte en la pared para hacerte con la **llave del hueco de la escalera**. Con ella ya puedes ir a la escalera que está junto a la Sala de Reconocimiento 2 y bajar al sótano. Nada más bajar encontrarás **balas para metralleta** y la **metralleta** en sí la encontrarás junto al ascensor, en un charco de sangre.





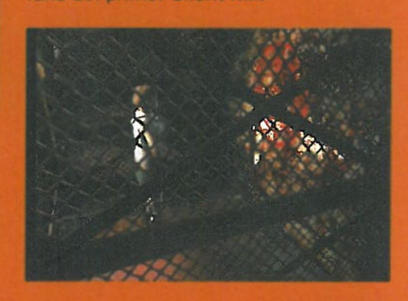
Entra en el Almacén ("Store Room") más cercano al ascensor y usa la cámara instantánea en el hueco que hay entre el armario y la pared manchada de sangre de la habitación. La foto te dará un código (que cambia en cada partida) que necesitarás más tarde. Sube ahora por las escaleras hasta la tercera planta y ve a la Habitación de Tratamiento Especial ("Special Treatment Room"), que está dividida en cuatro celdas. En la primera empezando por la izquierda encontrarás otra nota del loco de





Coleman. Léela y luego ve al Almacén ("Store Room"), donde podrás pillar **una pila de pistola aturdidora** y **dos bebidas isotónicas**, además de salvar en el **círculo rojo** del suelo.

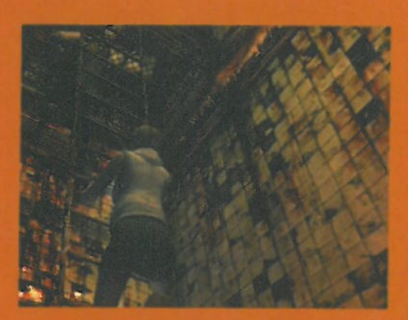
Ahora debes ir a la habitación S1, pero una puerta te lo impide: no pasa nada, entra el código que obtuviste en forma de foto y podrás pasar. En la sala encontrarás **dos bebidas isotónicas** y una revista con un terrorífico artículo. Entra en la S7 para saber un poco más de tu amigo Coleman (recogiendo el **tasajo de ternera** que hay sobre un banco en el camino), y después ve a la S12 y coge el teléfono para mantener una conversación con el misterioso Leonard, el padre de Claudia. Tras ella vuelve a la segunda planta y ve hacia la habitación M6: a su lado habrá aparecido una misteriosa habitación sin número. Crúzala para llegar a una serie de tres laberintos cuyos caminos te marcan unas puertas metálicas que suben y bajan. En el tercero quedarás atrapado entre dos puertas, pero tendrás un **círculo rojo** al lado que, en lugar de dejarte grabar, activa una secuencia de vídeo que sonará a los fans del primer *Silent Hill*.



HOSPITAL BROOKHAVEN ALTERNATIVO

Tras la secuencia, anda en línea recta hasta la puerta y, al otro lado, sube la escalerilla. Cruza la puerta de la luz roja y usa el mapa para orientarte en el 'nuevo' entorno e ir hacia la





habitación S3, donde podrás coger **dos cajas de balas de pistola** y, ahora sí, **grabar en un círculo rojo**. Deberás pasar por la Sala de Día ("Day Room") para llegar al pasillo principal y llegar al Almacén ("Store Room"), donde verás un reflejo un tanto escalofriante de Heather y no podrás salir hasta que haya pasado un buen rato. Después del susto, baja en el ascensor a la planta B3. Allí ve en línea recta hasta la puerta del horno crematorio, donde tendrás que enfrentarte a otro enigma. **(VER RECUADRO)**



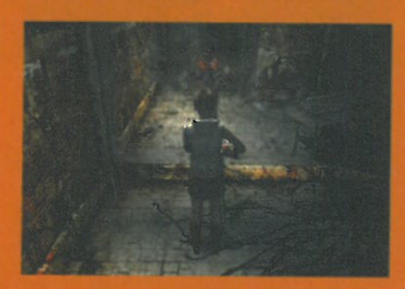
Enigma de las Camillas

Nivel fácil, normal y difícil

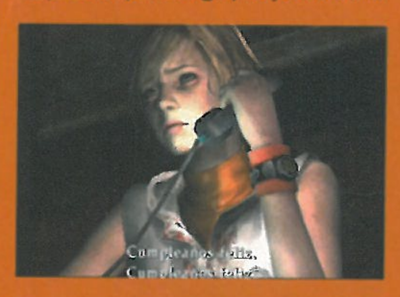
En el nivel fácil te encuentras el horno abierto, pero en los demás la cosa es más complicada. Observa el dibujo de la puerta del crematorio y verás que está rayado en forma de casillas, en concreto un rectángulo de tres casillas de alto y cuatro de ancho. Fíjate ahora en las camillas, y te darás cuenta de que están dispuestas en ese mismo orden: un rectángulo de tres camillas de alto y cuatro de ancho, sólo que con algún hueco vacío. Pues ahora sólo toca que te fijes en los números romanos del dibujo del crematorio, porque te indican las camillas que tienen un número del código que buscas (son las que tienen un cadáver encima) y el orden en que esos números van. Es decir, si la camilla I tiene un 7, la II un 1, la III un 2 y la IV un 8, el número que necesitaremos es el 7128 (y es que cambia en cada partida). Ésa sería la clave para abrir el candado que cierra el horno.

Dentro del horno te puedes hacer con **la llave incinerada** y, con ella en las manos, subir a la segunda planta en el ascensor. Ve al Vestuario de Mujeres ("Women's Locker Room") y coge la **bolsa de plástico** de la papelera, para después ir al Vestuario de Hombres y responder al





teléfono que suena, participando en una surrealista conversación. Tras ella usa el ascensor para subir al tercer piso, donde debes ir a la Sala de Reconocimiento 4 ("Examining Room 4") pasa usar la bolsa en el cubo de sangre y obtener la **bolsa de plástico (con sangre)**. Baja ahora a la



primera planta y, antes de nada, entra en la Sala de Examen ("Examination Room") para salvar en el círculo rojo, recoger la ampolla y leer la escalofriante nota que allí hay.

Ahora debes usar la llave incinerada para abrir la Day Room ("Sala de Día") y pasar a través de ella hacia las habitaciones. Junto a la C1 encontrarás una felicitación de cumpleaños escrita en la pared, y en la habitación el regalo en sí: **tres cajas de balas de pistola**, **dos cajas de cartuchos de escopeta** y **una caja de balas de metralleta**, además de una



tarjeta de cumpleaños de lo más mona. Entra después en la C4, donde podrás grabar en el **círculo rojo** antes de usar la bolsa de plástico con sangre en la camilla reconvertida en altar, lo que abrirá el suelo de la habitación para mostrar una escalerilla que te llevará a otra nueva pelea contra un jefe final.





Jefe Leonard

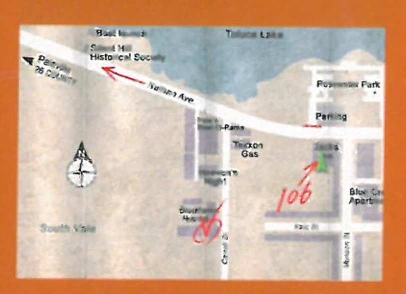
A este tipo no puedes atacarle de frente porque se cubre con sus espadas, y encima sale corriendo cada dos por tres. Lo que debes hacer, pues, es ir corriendo en círculos y aprovechar cuando pare a atacar para correr a su espalda y pegarle unos cuantos tiros (o algún espadazo). Si además usas la escopeta, este combate será todo un paseo.



Tras la lucha, Heather se despierta en el hospital con un **talismán** en la mano. Para en la recepción a grabar partida si quieres y sal a la calle, de vuelta a tu habitación en el motel del que saliste.

NORTE DE SILENT HILL

Después de asistir a la conversación entre Vincent y Claudia, haz el camino contrario al que hiciste antes para volver a tu habitación del motel Jack's Inn (recuerda que tu habitación es la 106). Allí hablarás con Vincent, que te dará un mensaje de Douglas según el que deberás ir al Parque de Atracciones Lakeside (¿te suena?). Para ello tendrás que subir Nathan Avenue en dirección a Paleville.

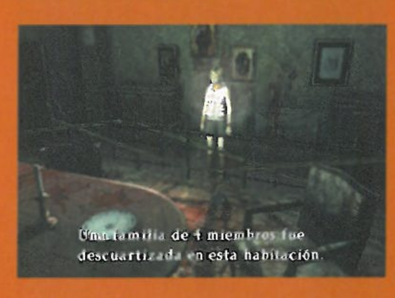


PARQUE DE ATRACCIONES LAKESIDE TRANSFORMADO

Como ya recordarás del inicio del juego, debes andar en línea recta hasta llegar a la puerta metálica verde, gira a la derecha y sigue andando hasta a "Lakeside Amusement Park Souvenir Shop", la tienda de recuerdos que reconocerás por el cartel junto a su puerta. Examina las cajas de galletas de chocolate de la estantería de la izquierda y, cuando te dés la vuelta, éstas caerán al suelo revelando un **círculo rojo** y la **llave de montaña rusa**. Busca un poco más y encontrarás **dos botiquines**, una **ampolla**, un **tasajo de ternera** y **dos cajas de balas de pistola**. Ahora sólo has de hacer un poco de



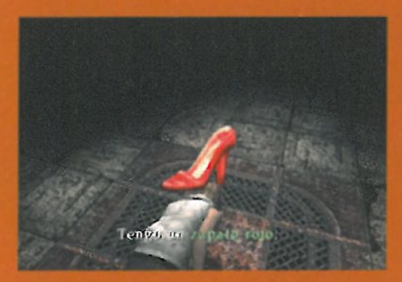
memoria para encontrar de nuevo el camino hacia la cabina de la montaña rusa, el mismo que hiciste al principio. Con la llave que acabas de coger puedes abrir la cabina de control, donde puedes pillar **dos bebidas isotónicas** antes de apagar la montaña rusa con el interruptor que hay junto a la ventana. Ahora baja a las vías de la atracción y anda por ellas hasta que se dispare una escena de vídeo que te sonará bastante. Después de una conversación entre Douglas y Claudia, Heather despertará junto a una taquilla. Sólo encontrarás una salida, la que te lleva a la "Borley Haunted Mansion". Entra y cruza el jardín, en cuya taquilla encontrarás un **círculo rojo** en el que puedes grabar antes de entrar en la mansión encantada en sí.



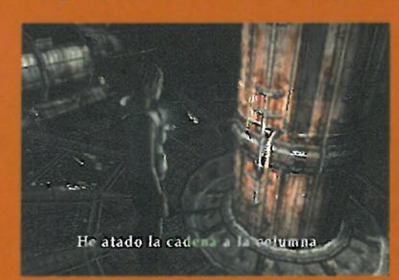
Después de escuchar la voz, cruza la puerta que tienes delante. Llegarás a la escena de un crimen, donde tendrás que escuchar toda la terrorífica historia que cuenta la voz en *off* antes de pasar a otra habitación. En la siguiente sala, anda hacia la puerta que verás a la izquierda: cuando llegues ante ella caerá un cadáver que te impide el paso, así que gira 180 grados y pasa por la puerta que verás justo delante (cuando la voz acabe su historia). Ahí avanza por el pasillo hasta el final, sin preocuparte por el techo que parece caer (tranquilo, se quedará en su sitio) y cruza la puerta cuando acabe la narración. Ahora te toca correr si no quieres freírte como una pescadilla, así que no pares hasta que hayas cruzado dos puertas más.



Ya en el exterior, esquiva a los dos monstruos gigantes y cruza la puerta que está enfrente, al otro lado del decorado. Sigue en línea recta evitando a los enemigos y, cuando veas un desvío a la izquierda, cógelo y pasa por la puerta metálica verde que verás. Cruza esta otra estancia plagada de monstruos para alcanzar la puerta que hay en línea recta y llegarás a un lugar con un escenario: sobre la tarima en sí encontrarás un **zapato rojo**, y sobre las gradas verás una **cadena**. Vuelve a la puerta metálica verde y anda en línea recta hasta que encuentres una noria a tu derecha. A la izquierda verás una puerta cerrada: ata a ella la cadena, y el otro extremo debería ir atado a la columna central de la noria. Ve a la cabina de control, coge la **caja de balas de pistola** y enciende la atracción para que haga saltar la puerta y puedas pasar por ella.

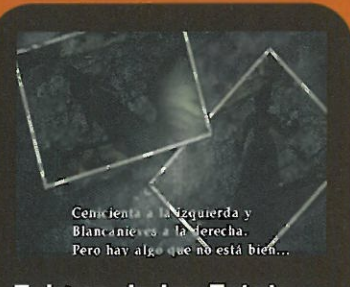


Después de hablar con un Douglas herido, cruza la puerta que hay justo enfrente del detective. Allí encontrarás dos atracciones: entra primero en la de la derecha (la llamada "Fortune House") para hacerte con el **cuaderno de Douglas** y la **cabeza de muñeca** y grabar





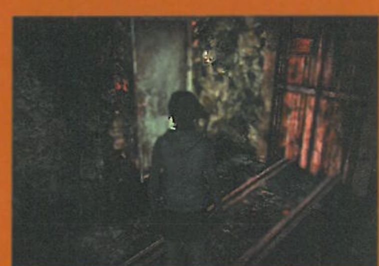
si quieres en el **círculo rojo**. Después entra en la otra para afrontar un nuevo enigma. (VER RECUADRO)



Enigma de las Estatuas

Nivel fácil, normal y difícil

En el suelo, al lado de las estatuas, verás dos fotos que te dan una pista bastante clara de lo que debes hacer para resolver el enigma. Pero si no caes en cuál es la solución, tranquilo, porque nosotros te lo diremos: tienes que usar la cabeza de muñeca en la estatua de la izquierda (la de Blancanieves) y el zapato rojo en la de la derecha (la de la Cenicienta). Oirás cómo tu acción hace que se abra una puerta.



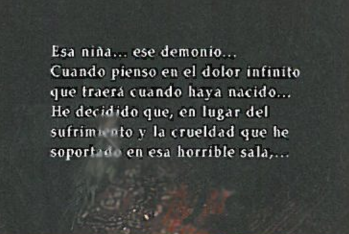
Siguiendo las vías, cruza el portón de madera de la izquierda, y una vez llegues al segundo toma la puerta metálica que verás a la izquierda. Cuando salgas verás un pequeño parque con un puesto de comida, en el que encontrarás unas notas del padre de Heather junto a **dos pilas de pistola aturdidora**. Al lado verás una taquilla y, delante de ésta, la puerta que ahora debes cruzar. Anda hasta que veas un banco a la izquierda con un **botiquín** para después entrar en el tiovivo y subirte en él. Cuando lo hagas éste empezará a moverse: busca el único caballo que no se mueve y lee la nota que hay clavada en él y que te da una pista de lo que haya que hacer... básicamente, matar a todos los caballos del tiovivo a *katanazo* limpio. Cuando los elimines a todos, aparecerá un enemigo... digamos... un tanto especial. **(VER RECUADRO)**



Jefe Alessa

El doble negativo de Heather impresiona, pero no es tan difícil de eliminar. Equipa la escopeta y atácale una y otra vez, sin dejarle reaccionar. Cuando huya de ti, búscala parapetándote en los caballos y sigue atacándola hasta eliminarla. De todas formas no te fíes de su supuesta desaparición: hasta que no la quites de en medio cuatro veces, no habrás superado el combate.

En el lugar donde ha quedado el cadáver de Alessa verás unas líneas escritas en sangre sobre su sufrimiento y su dolor. Tras leerlas, busca la salida del tiovivo, que da a un extraño túnel: síguelo en línea recta hasta llegar a una extraña puerta. Detrás encontrarás un pasillo lleno de pintadas referidas a Heather, al final del cual hay una escalera que te lleva a la puerta que te lleva a un nuevo escenario.



IGLESIA DE SILENT HILL

Tras la escena de vídeo en la que Heather habla con Claudia, puedes grabar en el **círculo rojo** que hay sobre el altar. Justo detrás encontrarás la **carta del tarot "Ojo de la noche"**, que necesitarás más tarde. Cruza ahora a la puerta que verás al lado, a la derecha de la pantalla y entre dos faroles. Dentro encontrarás un dibujo infantil colgado en la pared que resulta ser el **mapa de iglesia**, y al lado dos confesionarios: debes entrar en el situado más cerca de la pared y




Tengo la carta del tarot "Ojo de la noche".

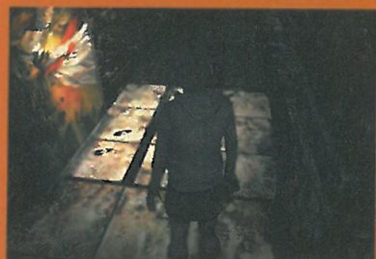
seleccionar la ventana para escuchar una confesión. Tú eliges si quieres perdonar o no al pecador.



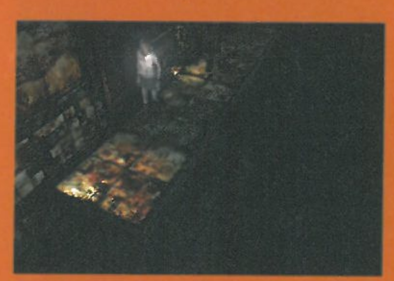
Sigue por el pasillo y toma la primera intersección hacia la izquierda, pasando por la puerta que verás allí. Esquiva al monstruo gigante que encontrarás y cruza la siguiente salida. Ve hacia el pasillo que verás a la izquierda de Heather pero, en lugar de entrar por la puerta que tienes enfrente, hazlo por la que está más a la derecha. Allí dentro, sobre una mesa, podrás hacerte con la **cinta de casete** y leer unos documentos sobre una secta antes de pillar las **dos cajas de balas de pistola**. Vuelve fuera y anda hacia la derecha, hasta llegar a la puerta custodiada por un monstruo gordo, que debes cruzar.



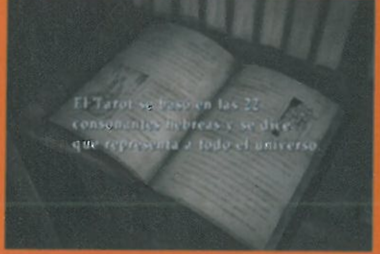
Sigue el pasillo hasta encontrar una puerta doble, tras la que encontrarás un enorme **círculo rojo** donde guardar y una serie de cuadros de unos inquietantes santos. Sal fuera de nuevo y busca el cuadro de un ángel que está en medio del pasillo: si te fijas en el suelo, verás aparecer unas huellas ensangrentadas que se dirigen a él. Cuando lo alcancen, examina el cuadro y podrás moverlo para revelar una puerta oculta que debes atravesar para cruzar un pasillo que te lleva a una nueva puerta.



Ésta da a un pasillo con cinco puertas y un ascensor: recorre la zona hasta el final, ya que únicamente la última puerta está abierta y te permite pasar a la biblioteca. Busca en sus estanterías para leer un libro sobre tarot y otro sobre dioses antiguos, y después mira en las mesas para encontrar la **carta del tarot "Luna"**. Este descubrimiento activa una secuencia de vídeo en la que Heather habla con Vincent y gracias a la que conseguirás el **libro Leyes Místicas**. Sal de nuevo fuera y coge el ascensor hacia la planta inferior.



Entra por la puerta que está más a la derecha. Sigue el pasillo y toma la intersección a la izquierda hasta llegar a una puerta blanca y sucia. Llegarás a una reproducción de la habitación de la casa de Heather donde ésta dejó el cuerpo de su padre, y donde puedes


El Tarot se basa en las 22 consonantes hebreas y se dice que representa a todo el universo.

coger **dos pilas de pistola aturdidora** antes de leer el diario del fallecido progenitor. Sal de nuevo al pasillo y síguelo hasta la puerta del final, que te lleva a la morgue, donde podrás hacerte con **dos cajas de cartuchos de escopeta** y la **carta del tarot "El colgado"**, que está junto al único cadáver colocado sobre una camilla.



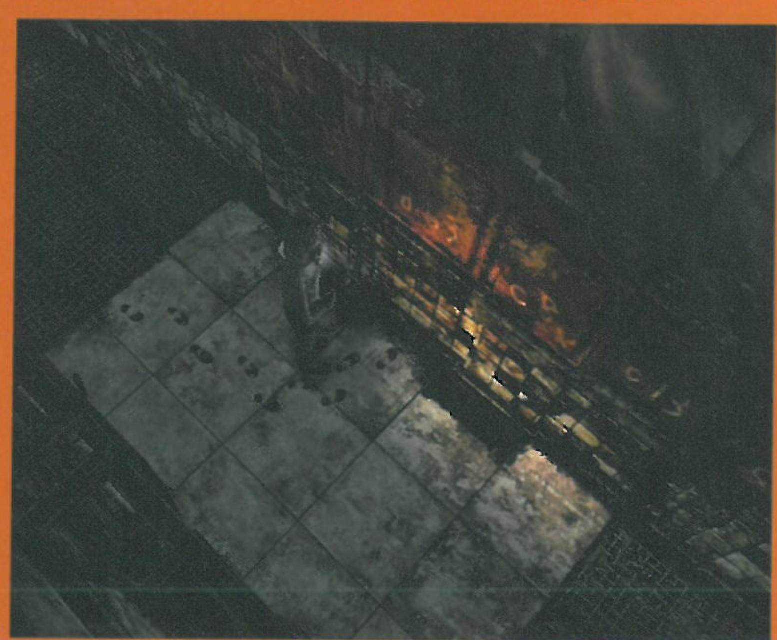
Sal al pasillo del ascensor y recórrelo hasta llegar a la penúltima puerta, que es la que debes cruzar. Llegarás a un nuevo pasillo sostenido en el aire, que debes recorrer corriendo para evitar a los monstruos y cruzar la puerta que hay en su final. Sigue el pasillo y toma la primera puerta que encontrarás a tu izquierda. Esquiva a los tres monstruos gigantes para llegar a la salida, que te lleva a otro pasillo. Anda por él hasta que la cámara cambie a una perspectiva cenital: a tu espalda volverán a aparecer las pisadas misteriosas, que irán hasta la pared marcando una puerta oculta por la que has de pasar para acceder a la puerta de una vieja habitación de hospital donde hacerte con **tres cajas**



de balas de pistola, **dos ampollas** y la **carta del tarot "El loco"** dentro del libro que hay sobre una silla.


Tengo una llave de latón.

Vuelve al pasillo que te llevó a la sala con los tres monstruos gigantes y toma la intersección que hay en la misma pared de la puerta de la que acabas de salir. Llegarás a la habitación de la 'vida anterior' de Heather, donde debes coger la **llave de latón** y leer el bloc de notas antes de salvar la partida en el **círculo rojo**. Ahora vuelve al ascensor y sube al primer piso, retorna al pasillo del confesionario (por el camino las paredes comenzarán a sangrar) y usa la llave recién cogida para pasar por la puerta que antes ignoraste, la del

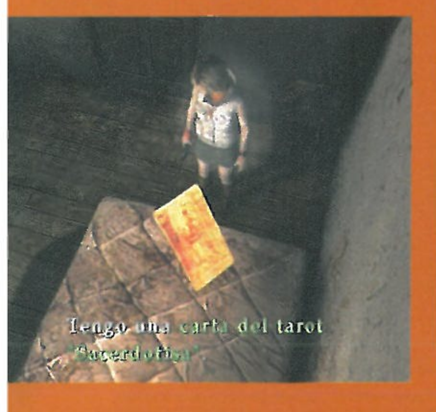








candado en el costado. Llegarás a un pasillo: síguelo y entra en la primera puerta que encuentres. Encontrarás una clase, en cuyo centro hay un pupitre grabado que puedes leer. Lee la carta que hay sobre la mesa del profesor y usa la salida que tiene al lado.
Anda hacia la pantalla y entra en la primera puerta que verás a la izquierda (a la derecha de Heather). Ahí dentro hazte con el **botiquín**, lee las cartas sobre Vincent y usa la cinta de casete en el reproductor que hay en la





estantería para escuchar una terrorífica conversación. Sal y entra en la siguiente puerta que verás en esa misma pared, al lado de la camilla, donde podrás pillar la **carta del tarot "Sacerdotisa"** y leer tanto el diario de Claudia como una tarjeta de cumpleaños. Ahora toca hacer todo el camino de vuelta (más sanguinolento que nunca) hacia la habitación de la 'vida anterior' de Heather, donde tienes que resolver el último y definitivo enigma. **(VER RECUADRO)**



Salva antes de cruzar la puerta, ya que estás muy muy cerquita del final. Cruza el largo pasillo sangrante y pasa por la puerta que éste tiene en su final para asistir a una larga y dramática escena de vídeo en la que intervienen Heather, Claudia y Vincent. Cuando acabe, usa el colgante que has llevado contigo desde el principio que te llevará a una segunda y muy desagradable escena de vídeo. Tras ella, ya sólo te queda saltar al agujero que tienes delante para enfrentarte al último *final boss*.



Enigma del Tarot

Nivel fácil, normal y difícil

Sobre la cama está el bloc de dibujo de Heather, donde encontrarás una pista (más o menos clara dependiendo del nivel) sobre cómo colocar las cinco cartas del tarot en la puerta para que ésta se abra. Por si no tienes muy clara la colocación correcta, aquí te la mostramos:

Nivel fácil

"El loco" en la casilla arriba-izquierda, "Luna" en la casilla arriba-derecha, "Ojo de la noche" en la casilla central, "El colgado" en la casilla abajo-izquierda y "Sacerdotisa" en la casilla abajo-derecha.

Nivel normal

"Ojo de la noche" en la casilla arriba-izquierda, "Luna" en la casilla arriba-derecha, "Sacerdotisa" en la casilla izquierda, "El loco" en la casilla derecha y "El colgado" en la casilla abajo.

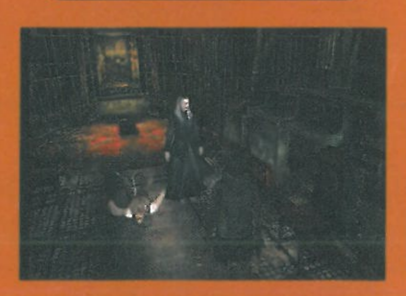
Nivel difícil

"Sacerdotisa" en la casilla arriba-izquierda, "Ojo de la noche" en la casilla arriba, "El loco" en la casilla central, "Luna" en la casilla derecha y "El colgado" en la casilla abajo-izquierda.



Jefe Claudia Transformada

Asegúrate de llevar equipado del chaleco antibalas y dispara a la nueva Claudia hasta que se tira al suelo, momento en que se vuelve vulnerable. Ahí es cuando debes atacarle con más ahínco, situándote, eso sí, a distancia para que no te alcancen sus largos brazos. Cuidado con su ataque flamígero, que crea unas llamas que se extienden hacia ti, así que en cuanto las veas aparecer intenta ponerte fuera de su alcance. Si atacas sin descanso, no te costará demasiado eliminar a tu enemigo y disfrutar del final que hayas desbloqueado.



EXTRAS

ARMAS EXTRA

Cada vez que te pasas el juego mediante la opción Nueva Partida Extra, desbloquearás un arma nueva de las cuatro ocultas que hay en el juego: el lanzallamas, el sable brillante, la ametralladora de munición infinita y el rayo de Heather. Os hemos incluido la situación de las tres primeras en el texto de la guía, y si hemos dejado fuera el rayo de Heather es porque una vez desbloqueado lo llevarás desde el principio: sólo hace falta que no selecciones ningún arma. Curioso, pero cierto.

FINALES

A diferencia de los dos anteriores *Silent Hill*, en los que abundaban los finales alternativos, en esta ocasión los chicos de Konami sólo han incluido tres finales distintos. Aquí os los describimos y os explicamos cómo conseguirlos.

Normal

Es el más sencillo de obtener: sólo tienes que pasarte del juego de forma común, sin hacer nada especial, para poder disfrutarlo.

Posesión

Si quieres desbloquearlo deberás eliminar todos y cada uno de los enemigos del juego, para lo que te recomendamos usar el lanzallamas o la ametralladora de munición infinita.

OVNI

El típico final cachondo de la saga sólo es accesible si has desbloqueado el traje metamórfico (ver sección "Trajes nuevos de Heather") y el rayo de Heather: elimina a los enemigos con dicho rayo, sin usar ningún otra arma, y lo conseguirás en cuanto llegues al apartamento de la protagonista.

TODO PARA TU MÓVIL

LO ÚLTIMO EN TONOS Y LOGOS

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT19 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494.
Ej: LT19 62067 MOTOROLA. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> 906 03 26 15

TOP TONOS DE TELEVISIÓN
62073 SHIN CHAN
62067 CHIHUAHUA
62023 SIMPSONS
62027 FRAGGLE ROCK
62065 MTV
62039 RASCA Y PICA
62007 EL EQUIPO A
62000 BENNY HILL
62005 COCHE FANTASTICO 2
62029 VERANO AZUL

TOP TONOS DE MÚSICA NACIONAL
54323 BETH — DIME
54210 MAGO DE OZ — FIESTA PAGANA
54316 LA CABRA MECA.. — NO ME LLAMES ILUSO
54310 UPA DANCE — MORENITA
54326 UPA DANCE — SAMBAME
54306 DIEGO TORRES — COLOR ESPERANZA
54276 LOS CHICHOS — NI MAS NI MENOS
54300 D. BUSTAMANTE — NO SOY UN SUPERMAN
54290 D. BUSTAMANTE — 2 HOMBRES Y 1 DESTINO
54259 DAVID BISBAL — LLORARE LAS PENAS

TOP TONOS EMINEM
59604 LOSE YOURSELF
59468 WITHOUT ME
59321 THE WAY I AM
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET
59616 SING FOR THE MOMENT
59477 THE REAL SLIM SHADY
59476 MY NAME IS
59649 HAILIES SONG
59653 STAN
60053 KIM

TOP TONOS DE CINE
51027 MISSION IMPOSSIBLE
51005 EL EXORCISTA
51021 LA PANTERA ROSA
51113 MAY IT BE
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO
51143 8 MILE
51000 STAR WARS DARTH VADER
51075 GLADIATOR
51036 TITANIC
51131 CONCERNING HOBBITS

TOP TONOS DE MÚSICA DISCO
53240 DJ TIESTO — LETHAL INDUSTRY
53341 INGRID — TU ES FOUTU
53221 BARTHEZ — INFECTED
53237 CHASIS — UNIVERSE
53205 SAFRI DUO — SAMBA ADAGIO
72107 DJ SAKIN — BRAVEHEART
53009 BOOMFUNK MC — FREESTYLER
53199 BARTHEZ — ON THE MOVE
53014 DISCO — ECUADOR
53060 ENERGY 52 — CAFE DEL MAR

TOP HIMNOS
55058 CARA AL SOL
55024 HIMNO DE LA LEGION
55011 HIMNO DE ESPAÑA
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA
55022 ELS SEGADORS
55025 PARTIDO POPULAR
55023 HIMNO DE GALICIA
55009 USA
55002 HIMNO DE FRANCIA
55021 HIMNO DE RUSIA

TOP HIMNOS DE FÚTBOL
68014 HALA MADRID
68030 CENTENARIO REAL MADRID
68002 CANT DEL BARÇA
68001 ATLETICO DE MADRID
68004 HIMNO DEL ATH. DE BILBAO
68015 REAL SOCIEDAD
68026 WE ARE THE CHAMPIONS
68003 HIMNO DEL BETIS
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF

TOP TONOS DE MÚSICA POP
59592 AVRIL LAVIGNE — SKATER BOY
59599 JENNIFER LOPEZ — JENNY FROM THE BLOCK
59045 MIKE OLDFIELD — TUBULAR BELLS
59580 NELLY FT KELLY R. — DILEMA
59605 ROBBIE WILLIAMS — FEEL
59143 POLICE — EVERY BREATH YOU TAKE
59563 AVRIL LAVIGNE — COMPLICATED
59005 AHA — TAKE ON ME
59541 THE BEATLES — YESTERDAY
59168 BOB MARLEY — NO WOMAN NO CRY

TOP TONOS INFANTIL
56000 LA ABEJA MAYA
56001 BARRIO SESAMO
56008 BAJO DEL MAR
56002 HAKUNA MATATA
56024 UN ELEFANTE SE BALAN...
56027 LA GALLINA TURULETA
56005 LOS PITUFOS
56004 MAHNA MAHNA
56007 BIBBIDY BOBBIDY BOO
56009 CHIM CHIM CHER EE

TOP DE VIDEOJUEGOS
64059 TO ZANARKAND
64056 EYES ON ME (THEME)
64047 METAL GEAR SOLID
64017 MORTAL KOMBAT
64016 MONKEY ISLAND
64045 LEMMINGS
64028 SONIC
64038 STREET FIGHTER 2
64020 PACMAN
64032 TETRIS1

TOP TONOS DE MÚSICA ROCK
60278 KATE RYAN — DESENCHANTEE
60269 TATU — ALL THE THINGS SHE SAID
60118 LINKING PARK — IN THE END
60024 EUROPE — THE FINAL COUNTDOWN
60356 TATU — NOT GONNA GET US
60012 GUNS N ROSES — SWEET CHILD OF MINE
60015 METALLICA — ENTER SANDMAN
60078 MIKE OLDFIELD — MOONLIGHT SHADOW
60570 EVANESCENCE — BRING TO LIFE
60013 IRON MAIDEN — NUMBER OF THE BEAST

¡¡¡SÓLO NOVEDADES!!!
53346 MUNDIAN TO BACH KE — PANJABI MC
53347 ALEX C FEAT. YASMINE — RHYTHM OF THE NIGHT
53354 JUNIOR SENIOR — MOVE YOUR FEET
54350 BONITO — JARABE DE PALO
54351 UPA — ONE AGAIN
54352 ROSER — NO VUELVAS
54353 PAPI CHULO — EL CHOMBO
54354 HACIENDO EL AMOR — DINIO
60586 HOW SOON IS NOW — TATU
60587 MOBSCENE — MARILYN MANSON
64087 FIGHTER — CHRISTINA AGUILERA

TOP TONOS YEYE
65021 PAQUITO CHOCOLATERO
65011 MI CARRO
65039 SOY MINERO
65018 LA CABRA
65052 NI MAS NI MENOS
65003 SACA EL GUISQUI CHELI
65008 TE ESTOY AMANDO LOCA...
65002 VIVIR ASI ES MORIR DE AMOR
65016 CLAVELITOS
65010 UN RAYO DE SOL

TOP TONOS DE MANGA
71017 FINAL FANTASY VII — THE GREAT WARRIOR
71011 DRAGON BALL Z — HEAD CHA LA
71015 EVANGELION — ZANKOKU NA TENSHI NO...
71016 FINAL FANTASY VII — FIDDLE DE CHOCOBO
71031 LOVE HINA — SAKURA SAKU
71035 MANGA — DRAGON BALL
71000 DORAEMON — THEME
71021 FUSHIGI YUUGI — ITOOSHI HITO NO TAME NI
71003 CARCAPTOR SA... — CATCH YOU CATCH ME
71061 FINAL FANTASY X — SUTEKI DA NE

TOP LOGOS

ADULTOS	INFORMÁTICA	MANGA
01140	12034 Inicio	16108
01003	12046 downloading...	16167
01163	12059 Loading...	16143
01246	12025	16142
01022	12090 Hackers	16100
01025	12005 NO NETWORK SEARCHING SATELLITE	16157
01160	12011	16162
01164	12089 @	16115
01173 una hierba cada día	12043 HACKER	16104
01176	12060 VIC-20	16150

TURISMO	ACTUALES	VIDEOJUEGOS
29095	30002	49269 METAL GEAR
29087 ¡ESPAÑA!	30449 Embrujadas	49441 FINAL FANTASY
29157 ¡VIVA ESPAÑA!	30023	49384
29375	30008	49282 FINAL FANTASY
29155	30061	49262 DIABLO II
29396 GALICIA	30278	49351 RYU
29366 Jamaica	30276	49383 C STRIKE
29154 ¡ESPAÑA!	30003	49401 LARA
29164	30074	49257 Unreal
29368 ESPAÑA	30516	49444 FINAL FANTASY

ANIMALES	TRANSPORTES	FONDOS
03110	28173	09121
03084	28028	09013
03004	28166	09016
03383	28043	09012
03091	28174	09302
03112	28031	09150
03422	28011	09195
03040	28105	09087
03021	28106	09124
03002	28154	09109

CARAS	PAISAJES	TELEVISIÓN
21083	22015	26000 SIMPSONS
21073	22070	26007 FRIENDS
21012	22068	26005
21188	22013	26021 X-Files
21019	22095	26003 MTV
21010	22014	26030
21031	22020	26004 FRIENDS
21032	22065	26027
21036	22003	26032 JACKASS
21009	22052	26006 THE X FILES

MÓVILES	MÚSICA	NOMBRES
19004 NOKIA	18026	20138 MARIO
17034 Telefónica	18259	20023 MARY
19043 NOKIA	18437 Mago de Oz	20022 Eva
19006 NOKIA	18465	20136 Victor
17032	18258	20015 Miguel
17031 Airtime	18260	20001 Laura
17003	18341 METALLICA	20064 CARLOS
17005	18270	20038 I ♥ JESUS
17023 connect	18268	20025 Andrea
17036	18315 IRON MAIDEN	20006 Alberto

CÓMICS	DEPORTES	CINE
50111	16020	04135
16222 SHIN CHAN	05013	04012 MATRIX
06351	05136	04006 007
06047	05225 ESPAÑA	04097 FINAL FANTASY
16223	05015	04061 STAR WARS
16188	05001	04092
06131	05020	04018 STAR WARS
06050	05031	04108
06060	05018	04074
16219	05138	04011